



















### PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator. CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live



Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™: une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox Live (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox Live, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox Live) et une carte de crédit en cours de validité.

PLAY MORE



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox Live, vérifiez la présence du logo Xbox Live sur la boite.

XOX LIVE JOURBLE EN LIGNE



TRÈS SPIRITUEL 111

### C'est pas un poisson!

on, vous ne rêvez pas ! Nous avons effectivement pu aller en Angleterre, dans l'antre de Big Blue Box, pour altraper dans nos filets l'un des poissons les plus prisés du moment. Pour cette pêche miraculeuse, il nous a fallu de la persuasion, beaucoup de patience et la grande gentillesse des trères Carter, qui nous ont ouvert leure portes en grand. On y a découvert un titre encore en gestation, évidemment, mais dont les possibilités de gameplay dépassent tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent dans toute notre vie ludo-numérique. Si toutes les promesses sont lenues, nut doute que l'on entrera dans une nouvelle ère qui s'annonce décidément pleine de poissons bien frais !



RÉSERVÉ À CEUX QUI ONT L'INFILTRATION DANS LE SANG.



### 

C'est le mois d'avril et nous sommes d'humeur taquine. En ce qui concerne les jeux, on croule sous les titres d'exception même si, hélas, il ne s'agit pour la plupart que de suites ou de transferts de plateforme. Aaaah, il est loin le temps où les éditeurs se risquaient à faire preuve de plus de créativité. Il est loin le et non une pompe a fric... Ben oui, faut quand même rester ûn tant soit peu critique, hein!

### NEWS JAPON



Découvrez les dernières sensations ludo-numériques nippones du moment : Network\_Biohazard, Bokura no Taiyô, Final Fantasy Crystal Chronicles, Metal Slug 3, Soul Calibur II, Garasu no Bara, P.N. Ø3, sans oublier l'habituel Mot de Famitsu!

### NEWS EUROPE



Sur le continent de la paix, les développeurs travaillent également d'arrache-pied. Retrouvez les previews de Batman Dark Tomorrow, Conflict Desert Storm, Pro Beach Soccer, Red Faction 2, State of Emergency, CT Special Force 2... et la liste est encore longue!

### REPORTAGE



Nos chers testeurs ont joué les Robert Namias affublés de leur calepin et de leur appareil photo. Du coup, vous trouverez dans cette rubrique de somptueux reportages sur Deus Ex 2, Star Wars Knights of the Old Republic, BC, mais aussi sur le Spring Fair Vivendi de Berlin !

### ZOOMS



CONTROLS

Greg a utilisé ses super pouvoirs de Silver Mousquetiep pour vous pondre des tests de derrière les fagots : Anubis ZOE. Final Fantasy Tactics Advance, Star Ocean 3 et plein d'autres jeux japonais au nom imprononçable!

Jaypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérent RCS NANTERRE 8391341525.

RCS NANTERRE 8391341526.
Siège social: 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levavois-Perret Cedex
[6]: 01 61 38 47 75 fex. 01 41 34 87 99
Tél. abonnements: 01 55 63 41 14 fex: 01 41 34 83 90 (abonnements: 01 55 63 41 14 fex: 01 41 34 83 90 (abonnements: 02538 Levalois-Perret Cedex
Présidente directrice générale: Christine Lenair
Directeur délague: 2 Pascol Traineau
Principal actionnaire: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication: Christine Lenair

LA REDACTION
Assistante de rédaction : Natholie Brun
Rédacteur en che! : Nourdine Nint (Trazon)
Chet de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permonent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphil
Carrectrice : Sonia Jensen

Ont porticipé à ce numéro ; Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delplerre (Chris), Tristan Ducluzeau (Tristan), Grégaire Hellat (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jarena (Ta Lutaine), Karine Nikilewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Laurent Sarfan (Monsleur Pomnie de Terre), Grégory Szrifigiser (RoHoN) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

ue : Lionel Gey r grophiste : Hervé Drouedene atherine Bronchut, Adeline Clèré, Suzie Gorini, Saussier et Joseba Viruela.

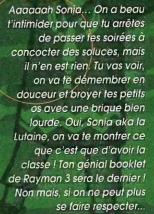
ne Lefebvre (01 41 34 87 25) omas (01 41 34 86 93) ols Feneux (01 41 34 88 33) 1 41 34 87 13) 31 41 34 87 28)

NC PROMOTION Join - Anne Levavesseur ossistée de Somantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) tements Jorpad 8P 50002, 59718 L'Ille Cedex 9 1 an (11n°) France - 39 30 6 étronger sur demande au 01 55 63 41 14

natique 3615 Jaypaa Centre Serveur : Nudge Interactive : Frédérie Garcia

ire : Haftba ar Bradard Grophique membre de E2G et la Caliate-Prenant n presse : Transports Presse de la couverture : fable @ Microsoff / Big Blue Box tá o parution . Tous draits de reproduction réservés. on positaire : 0305K/3360 on positaire : 0305K/3360 IN SEPOTEMENT. EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

### RAYMAN 3





### IOYPAD 129 AVRIL 2003

TESTS

95



On a testé pas moins de 40 jeux ce mois-ci dont les plus marquants sont Baldur's Gate Dark Alliance, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Metroid Prime, Primal, Shenmue II, Tenchu La Colère Divine, Splinter Cell sur PS2, The House of the Dead III... Tout un festival de titres prestigieux!

CÔTÉ PÉCÉ

138



RaHaN a testé pour vous Unreal Tournament II et Project IGI 2. Les suites sont plus que jamais d'actualité, bon sang de bois !

STUCES

142



La blague pourrie s'adresse à George « Dubya » et sa terrible envie de rafler des puits de pétrole... Parfois, un bon médoc peut arranger les choses...

> Hot! Hot Hot! Hot

Nous vous avons dégoté en exclusivité mondiale les dernières photos de Fable, le très attendu RPG/arcade sur Xbox développé par les gars de Lionhead et de Big Blue Box. Mais n'en dévoilons pas plus pour maintenir le suspense! Courez vite à la page 46!



### PlayStation 2

Anubis ZOE (zoom)	82
Biohazard Gun Survivor 4 Heroes Never Die (zoom)	90
Chessmaster (test)	128
Dakar 2 (test)	128
Def Jam Vendetta (test)	125
Galerians Ash (test)	130
Guilty Gear X2 (test)	123
Gunfighter 2 (test)	130
ISS 3 (test)	130
Jurassic Park Opération Genesis (test)	122
Metal Gear Solid 2 Substance (test)	126
MotoGP 3 (test)	127
Pacific Theatre of Operation IV (zoom)	90
Pride FC (test)	132
Primal (test)	108
Raging Blades (test)	132
Sakura Taisen Atsuki Chishio ni (zoom)	91
Shin Megami Tensei 3 Nocturne (zoom)	91
Shin Sangoku Musô 3 (zoom)	88
Star Ocean 3 (zoom)	84
Syberia Benoit Sokal (test)	134
Taishô Mononoke Ibunroku (zoom)	91
Tenchu La Colère Divine (test)	98
Tom Clancy's Splinter Cell (test)	104
Venus & Braves (zoom)	92
	124
	134

### Xba

Baldur's Gate Dark Alliance (test)	116
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (test)	118
Jurassic Park Opération Genesis (test)	122
Rayman 3 Hoodlum Havoc (test)	134
Shenmue II (test)	110
The House of the Dead III (test)	112
The Sims (test)	130
TOCA Race Driver (test)	114
Vexx (test)	124
World Racing (test)	120

### GameCube

Baldur's Gate Dark Alliance (test)	116
Disney Sports Skateboarding (test)	129
Evolution Skateboarding (test)	129
Metroid Prime (test)	102
NFL 2K3 (test)	132
Phantasy Star Online Episode I & II (test)	106
Rally Championship (test)	132

### Game Boy Advance

Atari Anniversary Advance (test)	128
F1 2002 (test)	129
Final Fantasy Tactics Advance (zoom)	86
Le Livre de la Jungle 2 (test)	130
Nintendo Puzzle Collection (zoom)	90
Prince of Tennis 2003 (zoom)	92
Pro Beach Soccer (test)	132
World Tennis Stars (test)	134
Yu · Gi · Oh! Dungeon Dice Monsters (zoom)	92

### PSone

Final Fantasy Origins (test)	129
Yu • Gi • Oh! Forbidden Memories (test)	134





LE N°1 DE LA PRESSE JEUX VIDÉO

# PlayStation® Canada Sine

DOSSIER: LE JEU EN LIGNE SUR PS2

PREMIÈRES PARTIES EN RESEAU AVEC SOCOM

+ SON DVD EXCLUSIF DE



TENCHU: LA COLÈRE DIVINE PRIMAL • VEXX • ZOE...

# Tours us Suries of Ges Programs Mills

Ce mois-ci, Aruno nous en dit un peu plus sur les très prometteurs Network\_Biohazard et Final Fantasy Crystal Chronicles. Les Japonais, peut-être en mal d'inspiration, revisitent de vieux classiques à la sauce 128 bits avec R-Type Final et Metal Siug 3. Enfin, on refait le point sur les trois versions de Soul Calibur II avec force détails et images toutes fraîches. En ce qui concerne

le Vieux Continent, pour compléter les news classiques, nos « Tintin » reporters sont une nouvelle fois partis faire le tour de l'hémisphère pour ramener dans leurs valoches des infos chaudes sur trois titres phare de cette année 2003, à savoir Fable (avec des images en exclu mondiale !!!), la suite du mythique Deus Ex et BC! Rien que ça!

Batman Dark	Tomorrow (GC)	34
Network_Bio.	hazard (PS2)	16
Black & Bruis	sed (PS2)	32
Bokura no Ta	iyō (GBA)	18
Dark Chronic	le (PS2)	48
Final Fantasy	Grystal Chronicles (GC)	20
Metal Siug 3	(P\$2)	26
NBA Street Vi	ni. <b>2 [PS2]</b>	30
Phantom Cras	sh (Xbox)	39
P.H. Ø3 (GC)		22
Pro Beach So	ccer (PS2, Xbox)	43
R-Type Final (	P\$2]	24
Soul Calibur I	il (multi)	12
Yager (Xbox)		38



Correspondant cermanent au pays du foie gras



e 2 mars démier à Tokyg libra de la que neme Hype. Cua lorger sée sur Wir ing Jeven & FE en raison de mes mauvais resultats lors de la précé dente edition l'aixeté oblige de casser par le tour préliminaire. Grâce à une presta-un plus qui homate, le suis parvenu à mé hisser jusqu'au pranter tour Dans ma poule jai retrouve telu qui quelques héures plus tard, allait devenir le vainqueur du taumaj et déjà champion des de la 1 edition. Pas de chance. Après deux défaites d'affilée persuade d'être deja elimine ja aborde mon troisieme et dernier match de groupe sans la moindre pres-sion Résultat, une victoire 4-2, tranquille, « fingers in the nose » Nayant pas vraiment suivi les résultats de mon groupe; j'ái été plus que surpris au moment de faille les comptes. En effet avec trois points le ripe sus retrouvé a egalite avec trois autres jouevrs. Le menage a dons éterrait à la difference de buts. Et là pai compris que nous etions deux avec non seulement le mame nombre de points, mais aussi la mame différence de buts l'Pour déterrarer qui bever pagher le deuxième licket pour le la mail mail en a donc compté le nombre de buts marques. Et la al nouveau égalité Bon sang Finalement, c'est le resultat de la confrontation directe entre çe joueur et moi qui a été comptabilise Et la étant donne que je m'étais incliné jai comme que mon parécurs était bien termine. Que de regrets, mes amis II Le degout total. Du coup, maintenant le nai meme plus envie de vois parler de ce qui devait ette a then a principal di cette colonne mensuelle, à suvuir l'annonce inattendue de l'anification des activités de Segaret Sammy —un geant du pachinko qui devrait demanner de manière effective le le octobre prochain Non ien a ássez jarréte tout. Finir suis trop mauvais décidement. Une maie malédiction Jian décide de partir comme correspon dant permanent à Riscle: charmant petit village du Gers. Zomme ca, cous les mois je vais pouveir gaver ma home page d'intes exclusives sur l'élevage des canards et des olest de trucs et astuces sur la fabrication d'un bon foie gras ou le « castrage » du mais a l'ancienne, ainsi que de breves sur le vin de Saint-Mont, le fameux « thenmo-pinand» comme on alt la-bas: Made in Japan 🛑

### So Calibur

Si Soul Calibur II vous fait rêver, fantasmer, pleurer de bonheur et baver de désir, vous allez être heureux car. ce mois-ci. nous sommes repartis chez Namco récupérer un tout nouveau set de screenshots de la bête! Chauds les pains!



La gestion des chocs des lames est encore meilleure que dans Soul Calibur sur DC

Le mois dernier, nous disposions non seulement d'un énorme set de photos des versions consoles de Soul Calibur II, mais également d'une tonne d'infos au sujet de ces trois softs phénoménalement prometteurs. Résultat, nous sommes parvenus à vous offrir quatre belles pages de tuerie ludo-numérique. Ce moisci, on a décidé de vous offrir encore plus de photos, tout en prenant bien soin de vous informer de tous les nouveaux éléments annoncés par Namco! Non, ne nous remerciez pas, nous ne faisons que notre métier...

### Luxe des invités et opulence des modes

Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, les trois versions consoles de SCII proposent un personnage inédit appelé Necrid, créé par Todd McFarlane, l'auteur de Spawn De plus, chaque jeu accueille un « guest character » particulier : Heihachi du jeu de combat Tekken pour la PS2, Spawn du comics du même nom pour la Xbox et Link de Zelda pour la GC Bien sûr, les 13 persos par









Éditeur : Namco

Machines : PlayStation 2, Xhox, BarneCube Sortie au Japon : 27 mars 2003 (sur les trois consoles) Sortie on Eurone : M.C.





Nan, ceci n'est pas une photo extraite d'une cinématique en images de synthèse, mais bien une phase de jeu en temps réel. sur une version en cours de développement

défaut du jeu d'arcade original sont également jouables dès la première partie. En remplissant certaines conditions -encore inconnues pour l'instant—, on pourra aussi débloquer les 3 persos qui apparaissent en Time Release (au bout d'un certain temps) dans la version arcade : Yoshımitsu (que l'on retrouve aussi dans Tekken), l'impressionnant Cervantes de Leon et le très « raymanien » Charade, Au final, la liste ultime devrait atteindre une vingtaine de personnages jouables. Quant aux modes de jeu, conformément à la politique « consumer » de Namco, ils se veulent riches et variés, avec notamment Arcade, Vs., Time Attack, Survival, Team Battle, Practice et Weapon Master

### Sensations de jeu :quelle sera la meilleure version ?

À en croire Namco, la qualité de la réalisation est équivalente sur les trois machines. Sort, mais qu'en est-il réellement ? Ce mois-ci, nous avons eu le privilège de voir tourner les trois jeux en temps réel et il nous a semblé que la version Xbox était très légèrement supérieure aux deux autres du point de vue de l'affichage. Mais attention, il s'agissait de versions en cours de développement et il se



### Devenez le maître des armes !

Les trois versions de Soul Calibur II proposent un mode reprenant et améliorant les modes Edge Mastar de Soul Edge (PSone) et Mission Battle de Soul Calibur (DC): le Weapon Master Mode. Le joueur doit choisir son perso et partir à la conquête d'un monde divisé en différentes région perso et partir à la conquête d'un monde divisé en différentes régions jes Areas. Chaque region s'illustre par différentes missions à accomplir. But du jeu : gagner chaque combat en vue de remporter de nouvelles armes (plus de 200 au total). Lorsque vous serez sorti vainqueur de tous ves duels dans chacune des régions, vous repartirez elors pour un nouveau chapitre de l'histoire. Lors des phases de combat, vous verrez apparaître votre nom de joueur ainsi que votre titre ( » Newcomer » au début du jeu, « Bronze Apprentice », etc.) en bas de l'écran. Ce système de titre, que l'on doit faire monter progressivement de la même façon que l'on progresse de ceinture an ceinture au judo, était également présent dans la version arcade de SCII, à l'intérieur du Conquest Mode. Pour en revenir a notre Weapon Master Mode, précisons que les conditions de combat de votre perso varieront d'un duel à l'autre et que dans l'ensemble, le challenge s'annonce particulièrement jouissif, mais sans doute également putrôt épuisant. Toutes les armes débloquées seront réutilisables dans des modes tels que l'Arcade et le Vs., ce qui devrait encore rallonger sensiblement la durée de vie du soft.



### 8 WAY RUN, ça vous dit quelque chose ?

Parmi les gros points forts du système de combat de SCII, on trouve le fameux 8 WAY RUN —lit. : « course sur huit directions »—, que l'on trouvait déja dans le précédent volet sur DC. Il vous permet de courir librement... dans huit directions, simplement en appuyant de facon continue sur la croix de direction du pad. Ce système, qui permet de profiter totalement de l'aire de jeu en 3D, est egalement pratique pour eviter les attaques de l'adversaire et, du reste, permet de déclencher des coups particuliers en pleine course. Toutefois, attention : lorsque vous vous déplacez ainsi, il devient impossible d'utiliser la Garde, ce qui signifie donc que vous ne pouvez plus vous protèger... Ah, su fait, lorsque vous ne voudrez vous déplacor que très légèrement, il vous suffira d'appuyer un court instant sur la croix de direction, afin de réaliser un simple petit pas.



peut très bien que, au final, les trois moutures soient impossibles à départager. Mais si la différence doit se faire quelque part, ce sera peut-être dans le domaine de la maniabilité et des sensations de jeu. Pour nous faire une première idée sur ce point, début mars, nous sommes partis à la rencontre des rédacteurs chargés de la réalisation du bouquin de solution officiel de SCII au Japon. Attention, ces gens sont des monstres du paddle et de véritables « machines à fabriquer du bouquin de soluce », mais ont des goûts plutôt spéciaux et des idées qui pourraient sembler parfois étranges pour un joueur occidental. Nous n'allons vous donner leur avis qu'à titre anecdot que. Ils nous ont d'abord avoué être ennuyés par le fait de devoir travailler sur des versions en cours de développement. Eh oui, l'équipe de Hiroaki Yotoriyama a l'habitude de bosser jusqu'aux dernières heures qui précèdent la date de remise du master, histoire de bichonner la bête autant que possible. Bref, dans de telles conditions, pas évident de préparer un guide stratégique devant être lancé en même temps que les softs, c'est-à-dire le 27 mars.

### Le plus beau jeu de baston du monde ?

En matière de jeux de baston 3D sur consoles, les deux plus beaux titres disponibles à Pheure actuella sont incontestablement Soul Calibur de Namco sur DC et Dead or Alive 3 de Tecmo sur Xbox. Surpuissant d'un point de vue technique et émouvant sur le plan de l'esthétique pure, Soul Calibur II sur PS2, Xbox et GC, devrait venir se hisser juste au-dessus de ces deux merveilles et s'imposer comme le plus beau jeu de baston de notre système solaire. Et si vous en doutez, prenez le temps d'admirer cette photo de Taki en plein kata... Je suis taquin.



La version GC, qui offre le « guest character » le plus intéressant (Link), serait globalement, pour peu qu'on y joue avec une manette d'arcade, la meilleure des trois...



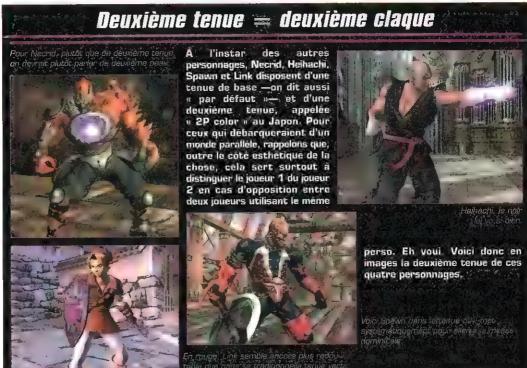
### Alors 2 Hein, dis 2

Au moment de notre entretien, seion eux, c'est la version PS2 qui procurait les meilleures sensations. Avec une manette de type arcade, on retrouvait ainsi totalement la maniabilité et les temps de réponse du jeu original, avec une composition identique en termes d'images/ seconde. Du reste, même avec un pad PS2, le bilan restait très positif. Dans leur classement. la version Xbox arrivait en deuxième position. Enfin, la troisième place revenait à la version GC, en raison d'un problème de sensations de jeu lié au pad GC, qui n'est décidément pas adapté aux softs de ce type. Seulement voilà, une semaine plus tard, leur avis avait complètement changé En effet, lorsque nous les avons recontactés, ils venaient de recevoir la manette d'arcade SCII réalisée par Hori et destinée à la GC, Avec cet accessoire, la version GC de SCII offrirait selon eux des sensations exceptionnelles, comparables à celles de la version PS2... Bref, pour certains d'entre eux, la version PS2 reste la plus aboutie du point de vue des sensations, mais pour d'autres, la version GC, qui offre le « guest character » le plus intéressant [Link], serait globalement, pour peu qu'on y joue avec une manette d'arcade, la meilleure des trois... Quoi qu'il en soit, les trois versions de SCII, qui devraient être disponibles au Japon au moment où vous lirez ces lignes, s'annoncent décidément



Admirez le visage de Mitsurugi, en bien mauvaise posture sur cette photo, et vous comprendrez que le travail réalis sur les expressions des visages est absolument fantastique ! Chacun des rsos est ainsi capable d'exprimer une belle variété de sentiments. Le côté dramatique de l'action s'en trouve évidemment formidoblement conforci





### Les beaux dos des héros

Hyper-classieux de feus, est périeux de SCII ne sont pas dégueu de dos non plus. Namco nous le prouve ausc cas trois acresnahots très convaincants.





### Lumières divines

Le dosage et la précision des effets de lumière en temps reel s'annoncent parfaits. Selon Selon Hiroaki Yatoriyama, le créateur de la série, les effets étaient un peu trop tapageurs dans SC version DC. II a donc opte pour des effets un tout petit peu plus discrets globalement beaucoup plus précis. Avec encore plus de sont traitées plus efficacement poss que dans la sublime version: du marche



sources de lumière, lesquelles DC, ce jeu profite parfaitement des lités des trois consoles de salon

ATMAN. ARKTOMORROW Intervenir Rendre justice ( BANECUBE

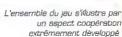




Qui dit Biohazard dit aussi grandes gerbes d'hémoglobine



On retrouvers quelques vieilles connaissances l





### etwork\_Bi



La série Biohazard de Capcom fera bientôt son entrée dans le monde du « online » : tous les zombies du jeu seront connectés à Internet, les monstres se feront des chats et l'hémoglobine fuira par tous les modems... « L'éclatche » moderne ultime, en somme,

Si les épisodes centraux de la série Biohazard sont réservés à la GameCube, les volets parallèles, tels les gun shooting Gun Survivor par exemple, sont dédiés à la PlayStation 2. Il en va de même pour ce Network\_Biohazard, dont Shinji Mikami, le créateur de la série, ne s'occupe pas du tout. Ainsi va la vie. Jouable uniquement en réseau, ce titre vous plonge dans la terrifiante ville de Raccoon City, dont vous devrez bien sûr parvenir à vous échapper. Sous l'angle de persos qui, par malheur, se trouvaient là aumoment où il ne fallait pas, vous allez vivre l'envers du décor de BH2 et de BH3. Comme nous vous l'annoncions dans notre numéro de décembre dernier, vous choisirez votre héros parmi huit « Player Characters », caractérisés par leurs aptitudes ainsi que leurs points forts et leurs points faibles (force, vitesse de déplacement, etc.]. Au total, jusqu'à quatre joueurs pourront participer simultanément à la même aventure.



Le métro fait partie des nombreux lieux que vous aurez à visiter





Le traitement des effets de lumière semble excellent



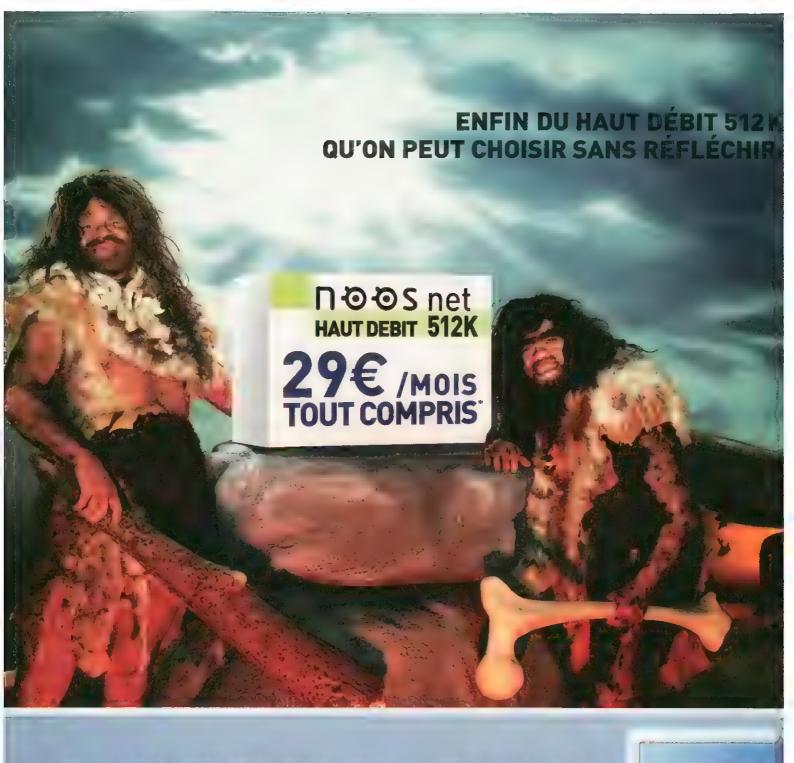
### Interactions en lique

Dans ce jeu, l'aspect coopération, non seulement entre les joueurs humains mais aussi avec les « Non Player Characters », sera très prononcé. La nouvelle vidéo que nous avons pu découvrir nous a permis de mieux prendre conscience de la dimension offerte par ce système d'entra de et de coopération imaginé par l'équipe de développement. Concernant la réalisation, la 3D temps réel se montre particulièrement classieuse pour un jeu en ligne. Bien détaillés graphiquement et parfaitement animés, les persos évoluent de façon convaincante. Les effets spéciaux (pluie, etc.) et les jeux d'ombre et de lumière en temps réel semblent également bien tenir la route. En somme, Network Biohazard (Resident Evil Online en Occident) semble disposer d'un bien beau potentiel Mais il reste encore deux grandes inconnues : sa date exacte de lancement d'abord, et ensuite son véntable potentiel ludo-numérique, dont nous n'avons toujours pas la moindre idée étant donné qu'aucune version jouable n'est encore disponible, à la minute où je finis cette phrase, là maintenant tout de suite...





Ce passage sous la pluie est très réussi



TV À LA CARTE ET INTERNET ILLIMITÉ À DOMICILE.

°200⊓°

Undistrict The Party of the Par

PRINTIFE VITE DE L'EFFRE HOSSEST HUNT BEHIN A SYMPHINA (SUN SIGNAMEN).

CONTRA MINI DASSES SEZ REMAÑS JANGO À (Droth SIA), NESSE SEZAR ESARA (SIA SAME).

'On aris tour compris (29 f) resis parasari à se



Streets - exclusion of equipment from

Language State Commencer

Nº Vert 0 800 114 114

valable pour toute souscription de 12 mois minimum par un nouveau client à Noosnet Haut Débit 512 kbits/s (vitesse nominale maximum descendante), entre le 01/03/03 et le 03/05/03. Tenf TTC de 29€/mois au lieu de 39€/mois pendant le mois en cours de l'installation, mois. Le modern ast offeit (au lieu de 135€) installation à domicile offeite (au lieu de 70€). Frais d'activation facturés à 29€ (au lieu de 40€). Offre lumitée aux 20000 premiers nouveeux clients sur les reseaux Noes de Paris, région parisienne et Toulon. Voir conditions des au 0.800 114 114 et sur www.noos.fr - \*\*Offre valable pour toute souscription de 12 mois monitour par un nouveau client a Noosnet Haut Debit 512 kbits/s et a Moostv entre le 03/03/03 et le 03/05/03. Conditions détaillées de l'offre dispanibles au 0.800 114 114 et sur www.noos.fr -



Imaginé, produit et designé par Hideo Kojima, le créateur de la série Metal Gear, ce soft destiné à la console portable de Nintendo se base sur une technologie inédite. En effet, la cartouche qu'il utilise n'est pas ordinaire : pourvue d'un petit capteur de lumière, elle est capable d'emmagasiner la lumière solaire et de transformer cette énergie en données, lesquelles influent directement sur le jeu. Mieux, le capteur peut faire la différence entre lumière artificielle (celle des lampes et autres néons...) et lumière du solail. Utilité de la chose, obliger le joueur à recueillir de la lumière solaire, de la vraie comme on en voit seulement dehors quand il fait jour, qui est la seule à être comptabilisée dans ce jeu. Étonnant, non ?

# Bokura no

Taiyô







Cette image de la cartouche (en cours de réalisation) a feit le tour du monde sur internet. Selon Konami, elle fonctionne aussi sur la toute nouvelle GBA SP

Le très métallique Hideo Kojima a décidé de changer temporairement de registre, en s'attaquant à un « action-RPG solaire » sur GBA : Bokura no Taiyô —lit. : Notre Soleil—, dont le nom occidental sera identique à l'abréviation de ce titre en japonais, à savoir Bokutai.

Vaici Jango, le jeune héras de ce leu peu ardinaire.

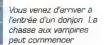
### 

« Se soucier de la lumière du soleil, c'est un peu se soucier de l'environnement naturel dans lequel on vit. J'estime que c'est là que se situe le message. Je pense qu'à la fin de ce jeu, les joueurs pourront comprendre ce que c'est que le soleil »... Tel est le message surpuissant communiqué par Hideo Kojime à l'occasion de l'annonce officielle de ce soft. Le jeu proprement dit prend la forme d'une chasse aux vampires à l'intérieur de manoirs et autres donjons, avec toutefois un style graphique aux antipodes de celui de la série Castlevania du même éditeur. L'énergie qui sert à almenter les armes du héros vient directement de la lumière solaire. Toutefois, il n'est pas obligatoire de





L'arbre du soleil est le symbole de ce jeu Pas très en forme au début, il retrouvers de belles couleurs quand vous l'exposerez à la lumiere du soleil





du soleil !], une arme « customisable » alimentée à la lumière solaire

combattre les ennemis et on peut par exemple avancer dans le jeu en mettant au point des tactiques

d'infitration. Côté déroulement, chaque niveau se passe globalement de la façon suivante : on entre dans un donjon, on résout des énigmes, on maîtrise le boss qui se cache au bout du niveau et on l'enferme dans un cercueil. On emporte ensuite ce cercueil à l'extérieur et on se dépêche de le brûler. Mais ça, ce n'est possible qu'au soleil ; en cas de temps nuageux, de pluie ou encore la nuit, vous ne pouvez achever votre ennemi, lequel finit par s'enfuir. Bref, il vous faudra vous informer des prévisions météorologiques du lendemain avant de choisir de partir chasser du boss ou simplement de collecter des objets dans des donjons! Précisons enfin que l'horloge interne qu'intègre ce jeu influe elle aussi grandement sur le déroulement de l'aventure...

### en bref



### UN GRAND FLIGHT SHOOTING POUR LA XBOX ?

L'ête prochain, la Xbox heritera d'un tout nouveau jeu de flight shooting en 38 temps réel. Sento Yosei Yukikaze Yosei no Mau Sora adapté de Yukikaze, jarfameuse sene d'OAV de Bandar Visual et Gonzo. On devrair retrouver tout l'esprit de l'anime dans ce soit d'Aqua Sysiem qui propose ra trois grands modes de jeu "Mission" Vs (à deux joueurs simultanement sur le même ecran) et Extra. Sortie Europe : N.C.



### LA SURPLISSANCE DE IFLO

True Fantasy Live Online, le rameux MMORPG de Microsoft et Level 5 sur Xbox, fait partie des titres les plus protteurs de l'année 2003. Comme vous le savez ce jeu en toon rendering jouit d'un extraordinaire éditeur de personnages. Microsoft Japon en a donné une pouvelle preuve dans les magazines defleux video édités par Enterbrain, en creant des per-sonnages lépilenant directement frois célébres visages de ce groupe de presse Hamamura Tsûshin (le R.D.) Bakatâru Katô (le rédac chef de Weekly Famitsú) et Kőji Alzawa, le fameux rédac chef de Famitsú Xbox III faut l'avouer la semblance est sidérante. Volla une bien brillante demonstration, d'autant plus imporon to que TFLC est 'un des unes je x Xbox susceptibles d'attirer l'attention joueurs dans un pays ou, mine de rien. cette console suit une courbe de progres in assez similaire a celle de la 3DO e







Made in Japan 🛑





### Final Fantasy ronicles Crystal

Une séquence d'introduction vous dévoile les derniers instants avant le départ de la caravane .



Editeur : Nintendo Machine : GameCube Sortre au Japon : Printemus 2003 Sortie en Europe : N.C.

Nintendo a dévoilé de nouvelles infos sur FF Crystal Chronicles, un soft qui, dans le classement des jeux GC les plus attendus par les joueurs nippons, figure actuellement en 2° position, juste après Biohazard 4!

Proposant à la fois des concepts novateurs et une réalisation aux petits orgnons, cet action-RPG explore à fond les possibilités offertes par le couple GC/GBA. Il s'illustre par trois grandes particularités. La première est de pouvoir se jouer de un à quatre joueurs. Larsqu'au moins deux joueurs participent, il devient possible de remplacer les pads GC par des GBA, lesquelles permettent non seulement de contrôler vos persos mais également d'afficher tout un tas d'infos personnelles. La seconde particularité est de permettre aux joueurs de choisir librement leurs héros parmi quatre types d'êtres différents. Précisons que leur apparence et leurs costumes varient en fonction de leur sexe. Enfin, la troisième particularité est de présenter un système de progression basé sur un concept de « Crystal Cage » : le monde du jeu étant caractérisé par ses dangereuses émanations - les miasmes -, vous ne pouvez vous balader sans votre Crystal Cage, un précieux objet qui épure l'air tout autour de vous. Pendant les combats notamment, vous devrez constamment veiller à ne pas sortir de votre périmètre protégé...



FFCC est un titre bourré d'objets à trouver et à déplacer afin d'actionner différents mécanismes comme ici l'ouverture de cette barrière

Sur l'écran de votre GBA, une tablette vous permet de combiner entre elles les pierres magiques trouvées dans le jeu





Tout comme votre Crystal Cage, les pierres magiques sont transportables

La caravane part du village. C'est le début d'une très grande histoire.



### La caravane du cristal

Pour se protéger des miasmes qui envahissent le monde, les gens de votre passible village font appel à la « lumière du cristal ». Toutefois, celle-ci n'est pas éternelle et décline avec le temps. C'est pourquoi, une fois par an, un groupe d'expédition appelé Crystal Caravan - la caravane du cristal - part à l'aventure, avec pour but de récupérer des gouttes de Miral, essentielles pour redonner son éclat au cristal du village. Cette expédition étant évidemment hautement périlleuse, l'équipe qui part n'est composée que de jeunes gens courageux... Cette superproduction retrace ainsi l'une de ces fabuleuses chroniques.







AOL Illimité<sup>(1)</sup> tout compris 24€99/mois. Sans engagement de durée.<sup>(2)</sup>



KIT GRATUIT 0826 02 6000

www.aoil.f

Made in Japan 🤎

### P.N.Ø3



Editeur Cepcom Machine BomeCube Sortie au Japon 27 mars 2003 Sortie en Europe . N.C.

L'évolution du développement de P.N.Ø3 est particulièrement intéressante. En effet, Shinji Mikami n'arrête pas d'opérer des changements sur ce soft qui s'éloigne de plus en plus du jeu qui avait été imaginé au départ...

Au départ, P.N.Ø3 —pour « Project Number Three »— devait s'illustrer par un choix de couleurs quasiment limité au blanc et au noir, comme en témoignait la tenue de l'héroïne, Vanessa Z. Schneider. Armée d'un gros gun, évoluant d'une manière froide et militaire, la jeune fille devait être la star d'un jeu reprenant uniquement des concepts propres aux grands classiques de l'action d'autrefois, tout en épousant une représentation tridimensionnelle, certes. Mais aujourd'hui, que reste-t-il de tout cela ? Deux choses : les décors et les robots militaires ennemis. C'est tout...



Vanessa la poseuse se la joue « fashion » avec sa tenue sexy déclinée en 9 coloris. Quelle classe !



Le très style Side Step (ou pas de côte), qui permet d'éviter les attaques ennemies se décienche avec les tranches L et R

Si ça peut vous ressurer le jeu ne se déroule pas uniquement dens les coulors d'installations militaires







Non mais regardez-moi cette démarche ! Elle se la joue grave la petite Vanessa !





### **United colors of Capcom**

Vanessa se prend maintenant pour l'héroïne d'un jeu de danse/action à la Space Channel Five. Elle ne cartonne plus rigidement, elle blaste en groovant. Son gun, elle l'a rangé dans son sac à main, que Shinji Mikami a jeté dans un volcan. Vanessa se bat en effet à mains nues, en balançant comme par magie des lasers blancs par la paume de sa main droite. En plus de cette attaque de base, elle jouit aussi d'une attaque spéciale appelée Energy Drive. Ce terme générique couvre en fait tout un ensemble d'attaques spéciales que l'on peut déclencher selon des combinaisons de boutons (Haut, Bas + A, ou encore Bas, Haut + A), à condition de disposer de suffisamment d'énergie, laquelle apparaît dans une jauge orange située audessus de la jauge de « life ». En éliminant plusieurs ennemis dans un même mouvement avec son attaque normale, Vanessa peut réaliser des combos, lesquelles permettent de gagner une grande quantité de points. Pour quoi faire, me direz-vous ? Eh bien tout simplement pour

s'acheter de nouvelles tenues. Jaune, noire, rouge, etc., on en trouve neuf au total. Certaines ont une protection renforcée, tandis que d'autres privilégient l'attaque; du reste, toutes sont « tunables », pour peu que l'on dispose d'un nombre de points suffisant. Produit par Hiroyuki Kobayashi et réalisé par le créateur de Biohazard, ce très changeant P.N.Ø3 devrait être disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes



Bien qu'ils ne soient pas issus d'usines allemandes tous les robots ennemis ont des noms en « schpruntz », comme par exemple cet AAS-12G Panke

On devrait profiter d'une impeccable gestion des effets d'ombre et de lumière Le TOP des jour à télécharper ser votre mobile En exclusivité sur votre mobile SFR du 1er avril au 30 juin.



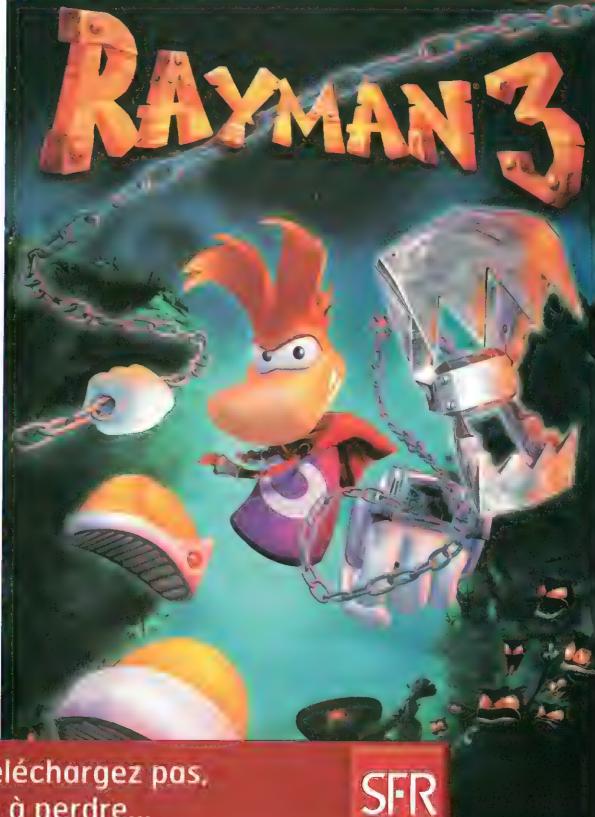








nin a matrice a



vous ne le téléchargez pas, us avez gros à perdre...

rouvez l'univers de Rayman 3° en exclusivité sur votre mobile SFR et nargez le jeu dans le menu WAP SFR / rubrique Jeux / téléchargement (1)

ouvrez Rayman 3'' et d'autres jeux en appelant 🔞 🗉 u 🗴 🕜

hargement a parar de 🌭 🚈 u , cout au lo connexión i sia de mabile compation : 👢 🞉 🗸 . d'une communication normale + 9 30 €/min

PLUS DE PLAISIR À ÉCHANGER

### Made in Japan 🧶

La série R-Type touche à sa fin. Avec R-Type Final sur PS2, Irem SE offre un ultime feu d'artifice à tous les amoureux du « blastage » à l'ancienne. Un émouvant dernier « au revoir » en forme de galette d'art ludo-numérique...

Vos vaisseaux sont tous customisables !



### R-Type Final

Lancé en arcade par Irem en juin 1987, le fantastique shoot them up horizontal R-Type a marqué toute une génération de joueurs. Certains d'entre vous se souviennent sans doute que, en 1988, l'époustouflante adaptation PC Engine de ce chef-d'œuvre avait permis à la petite console blanche de Nec de sortir définitivement de l'ombre et de débuter une grande carrière. La même année, l'arrivée de cette bombe sur Sega Mark-III, Master System et MSX avait également fait un bruit retentissant, le phénomène allant jusqu'à se poursuivre avec d'honorables adaptations occidentales sur les « zordis » CPC, Amiga, ST, etc. Outre des suites en arcade -- R-Type II en 1989, R-Type Leo en 1992--, cette série s'est étoffée à travers différents volets inoubliables sur des bécanes nippones telles que le X68000, la Garne Boy, la Super Farnicom, la PSone, et même sur téléphone portable (en version iApri) l'année dernière!



Des boss à l'image des leaders de l'empire du burger une intelligence quesi-nulle mais un armament phénoménal



Entreut from Sofourse Engineering Fractions PlayStation 2 Sortie au Japon : Juin 2003 Sortie en Europe : N.C.

Dens le henger, prenez le temps de bien choisir les modules qui conviennent, le mieux



### R-Type se termine, mais la légende continue...

De nos jours, le marché du shoot them up « à l'ancienne » pèse à peu près autant que celui des maillots de bain en Alaska... Chez Irem SE, on a décidé d'arrêter d'insister. Mais histoire de terminer en beauté, le choix a donc été fait de réaliser ce R-Type Final sur PS2. Le système de base reprend celui des précédents volets et, comme dans R-Type A, la réalisation mixe parfaitement graphs 3D et jouabilité 2D. Outre le R-9A original, le joueur dispose cette fois d'un choix de plus de 50 vaisseaux à sélectionner en fonction des niveaux. On pourra même iouer avec les vaisseaux d'autres hits d'Irem comme Image Fight ou encore Mr. Heli! La sélection de votre appareil se fera dans le mode Hangar, qui vous permettra également de customiser votre « bijou-blasteur » (couleur, armement...)! On trouvera aussi un mode R's Museum totalement dédié aux vrais fans, dans leguel on pourra étudier la « généalogie » des vaisseaux P, qui seront débloqués tout au long de votre progression dans le jeu, en admirant chacun d'eux sous toutes ses coutures.

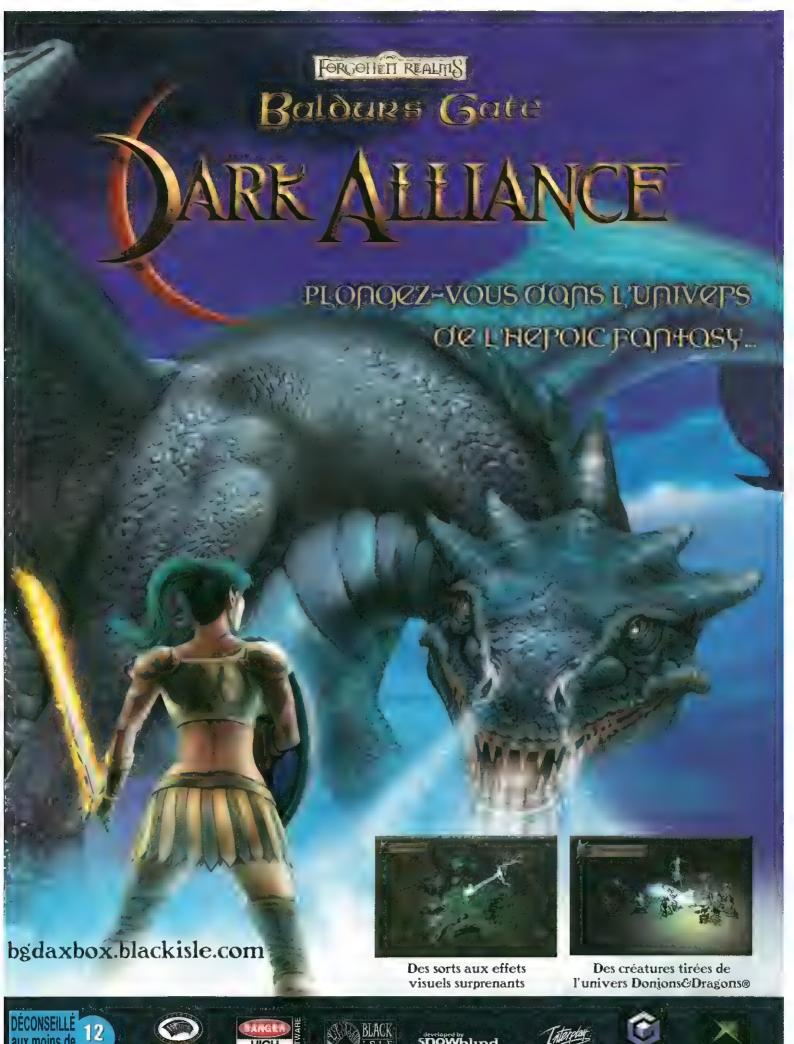
### en bref = 2 ZERO 2 % Zero 2 sur GBA Mattant en scene Zuru përsonnage a s. %ës da a sone Kurtin an X cë jeu diagion/platerior në plassique stillus frèra par ... (nivea), de cálic, le régérement corse et une réalisation très correcte, avec notamment des graphismes 22 johnent colores. La date de socie de celle cartoche au Japon et er Europe escour e monant reconnée. Non, cette breve n'est pres au sujet de oaptation en jeu vidén nu lube des nadots « l'aperobic », con nous sommes presque rous rans accoyead, mais à propos de la louis nouvelle troumaista proposide la toute nouvelle trouvalla des studies de konami. Aemales de name suces de Dance Dance Revolution, Komami a reçu des tonnes de lettres de remerciements de loueurs avouant aver reussi à perdre des knos grace a ce au de danse/action. La chire de mente municipie a alors pris requirement lu put al le carne de ce title. Un grans pranstorming a été croanisé Ún grams, prainstorming a été organisé wet les développeurs Ainslustin in son, qui mixe habitement exercices diaé-róbic et phases de jeu a la Dizix-le tapis establem sûr como Albita (un titre con sara (İspeninis a., Japon sur PS2 a., memeri oy youa lirez ees lighas, pour 5,800 yens

### Onels artificate



Ce DVD-Rom propose àgalement un anecdotique 
mode A I. Taisen, petit jeu 
de simulation contre l'ordinateur ou contre le vaisseau 
d'un joueur humain —via 
carte mémoire—, dans 
lequel le joueur entre 
d'apord les données de sa 
strategie de combat, avanide contempler paraimontement 
en tant que simple speciateur. Comme dans les jeux 
de baston, l'écran comporte un compteur de temps et 
des jauges de « Life ».







Made in Japan 🧶

Playmore, qui possède l'intégralité des grandes licences de SNK, a enfin officialisé l'adaptation PS2 de Metal Slug 3. Un pur chef-d'œuvre de l'action bidimensionnelle parfum Neo Geo débarque sur votre Emotion Engine!





## Metal Slug 3

Éditeur : Playmors Machine · PlayStation 2 Sortie au Janon : 24 evril 2003 Sortie en Europe : M.C.



Après la chute fatale de SNK et le brumeux épisode Aruze, beaucoup s'étaient inquiétés du sort des merveilleuses séries de la Neo Geo. Aujourd'hui, merci pour elles, ça va très bien, puisqu'elles sont entre de bonnes mains. En effet, Playmore gère avec respect les légendes nées dans les studios SNK, en confiant le développement de chacun des portages et nouveaux volets aux équipes qui avaient signé les jeux originaux, autorisant parfois des boîtes coréennes à ajouter leur grain de sel dans le design général contre quelques valises remplies de yens, certes. Bref, en véritable tour de contrôle, Playmore permet à des titres tels que KOF ou encore Metal Slug de poursuivre seremement leur carrière, à la fois sur MVS en arcade, sur Neo Geo et sur consoles. En ce qui concerne précisément Metal Slug, le quatrième volet, déià dispo dans les salles de jeu depuis de longs mois, est sorti récemment en cartouche Neo Geo. Toutefois, sur PSone, la vague des adaptations était restée bloquée à Metal Slug X...

### **Purement bidimensionnel**

Considéré par de nombreux gamers nippons comme le meilleur de la série des Metal Slug, ce troisième volet se présente comme un jeu d'action/shooting militaire, mais bourré d'humour, dans lequel le joueur



Le « concours de bouffe », aui fiaure parmi les deux modes inédits s'annonce désopilant



Pour le bonheur des mordus de jeux d'action 20. la brillante série Metal Slug continue sa cernère sur nos consoles !





Dans ce nouveau mode, vous dırıgez une petite troupe de soldats qui dans le ieu ariginal, sont vos ennemis



Un titre admirable, mais adresse uniquement à un public de joueurs d'arcade et de

jongle en permanence entre des tonnes d'armes et une dizaine de moyens de locomotion (chars d'assaut, éléphants, etc.). Ajoutez à tout ceci des tas d'items cachés, plus de 900 prisonniers de guerre à délivrer, et vous obtenez un titre complètement dépourvu de polygones texturés mais fier d'une 2D luxueuse et d'un gameplay « overjouissif »! Et telles deux cerises de pur fun posées sur ce gâteau numérico-ludique à dévorer sur PS2, on trouve deux modes de jeu totalement inédits! Dans l'un deux, vous dirigez non plus l'un des quatre héros mais un soldat des troupes ennemies, et devez tenter de vous échapper d'un énorme ovni en compagnie de vos équipiers. L'autre mode prend la forme d'un mini-jeu, jouable seul ou à deux, dans lequel il faut se goinfrer de victuailles le plus vite possible afin de devenir encore plus gros que votre adversaire, le score de chacun étant affiché en kilos!



### Garasu no Bara

Capcom vient d'officialiser le développement d'un jeu de « psychosuspense/aventure » en 3D temps réel sur PS2 : Garasu no Bara —lit. : « La Rose de Verre ». À l'instar de la série Onimusha et de ses héros issus du showbiz, ce soft aura pour personnage principal une célébrité numérisée à la perfection. Mais alors qu'Onimusha proposait de grands acteurs (Takeshi Kaneshiro, puis feu Yûsaku Matsuda et maintenant Jean Reno I), Garasu no Bara, pour sa part, met en scène le batteur du groupe pop « ultradaubique » Tokio, un artiste en toc que le public japonais connaît également pour ses nombreuses apparitions navrantes dans des émissions « gerbeuses » et,autres pubs télé... Dans ce soft sur PS2, il incarne un journaliste qui, transporté dans le temps pour une raison obscure, part enquêter sur l'assassinat de toute une famille à l'intérieur d'une maison de style occidental précisons que l'action se passe au Japonà l'époque Shôwa (1926-1989)... En tout cas, techniquement parlant, ça a l'air de tenir la route, ce qui n'est déjà pas si mal...

Éditeur : Capcom Machine: PlayStation 2

Sortie au Japon : Automne 2003

Sortie en Europe : N.C.





Un titre PS2 produit par le très mondain Minami Tatsuya

Capcom espère nous surprendre agréablement avec ce jeu de « psycho-suspense/



Purée ! | l est super « psycho truc » ce jeu !

# Le Mot de Famits

Amis Français, bonjour ! La GBA SP, sortie le jour de la St-Valentin au Japon, a connu un tel succès que je n'ai pas pu m'en procurer, ayant sous-estimé le nombre d'acheteurs ! Du coup, j'ai réussi à en avoir une lors d'un reportage à Taiwan où elle fut massivement importée. Certes, elle était plus chère qu'au Japon, mais c'était plus économique que de l'acheter aux enchères sur un site Internet. Je l'ai donc prise sans hésiter. Ensuite, j'ai rencontré Shigeru Miyamoto à Las Vegas, qui me l'a dédicacée ! Quelle chance ! Sur la photo, je pense que l'on ne voit pas bien mais il est écrit Miyamoto en toutes lettres! C'est désormais un vrai trésor, cette console! Mais revenons plutôt sur la situation actuelle au Japon, où le Shin Sangoku Musô 3 de Koei a atteint le million de pièces distribuées, et où il pourrait atteindre 1.5 million ! L'histoire très ancienne de ce jeu, qui n'est connu qu'en Chine et au Japon, avait d'abord servi à Koei pour de nombreuses simulations qui ne sont sorties qu'en Asie. Mais là, avec la même histoire, ils en ont fait un jeu de combat très agréable, tellement même que l'on s'amuse sans avoir besoin d'en connaître les références historiques. Mis à part cela, le monde du jeu au Japon n'a pas vraiment de nouvelles très heureuses à nous apprendre, entre Bandai qui annonce la mort prochaine de la WonderSwan et le très populaire Star Ocean 3 qui voit sa carrière foudroyée par une histoire de bugs... S'il n'avait pas été buggé, nul doute que le jeu aurait déjà dépassé au moins les 800 000 exemplaires vendus. Et puis, n'oublions pas cette histoire de fusion administrative entre Sega et Sammy, sans compter toutes les mauvaises rumeurs qui traînent dans le milieu. Enfin, le mois de mars aura su comme toujours nous consoler avec son avalanche de blockbusters: FF X-2, Super Robot Taisen Alpha 2, VF4 Evolution, Soul Calibur II... Vous vous demandez certainement pourquoi tous les hits sortent à cette période : tout simplement parce que l'année fiscale japonaise s'arrête fin



mars. Dernièrement, les jeux européens commencent à percer au Japon, comme Medal of Honor, Lord of the Ring, 007 Nightfire... Ils atteignent tous plus ou moins les 100 000 exempiaires en fin de vie, mais comme toujours, seules les versions Xbox de ces titres ne sortent pas chez nous C'est quand même fou de penser qu'il y a 9 millions de Xbox dans le monde et seulement 380 000 au Japon. Heureusement, DOAX est assez populaire! Il faut faire plus d'efforts au Japon. Mr Microsoft! Si vous laissez la situation telle qu'elle est, les éditeurs japonais vont se désintéresser de la console ! Et je reste persuadé que pour la carrière mondiale de la Xbox, les jeux japonais restent indispensables ! Qu'en pensez-vous?

Koji Aizawa

# GBA vs GBA SP On reeeeeeeefait le match !!!

La GBA SP sera en vente au moment où vous lirez ces lianes. Vous êtes nombreux à vous demander s'il est iudicieux de s'offrir une GBA SP alors que vous possédez déjà tous la portable dans sa mouture classique. En d'autres termes, la SP apporte-t-elle vraiment un confort de jeu sensible? Quoi qu'il en soit, vous allez trouver le test complet de la nouvelle bécane de Nintendo dans les colonnes qui suivent. À vous de voir si la dernière-née de Nintendo va vous décider à craquer ou non.



Car mine de rien, bien des adultes ont été freinés par son ancienne robe digne des meilleures créations estampillées « Fisher Price ». Contrairement à la GBA qui est constituée d'un seul bloc, la GBA SP bénéficie d'un écran pivotant qui peut se rabattre sur sa base à la manière de certains téléphones portables de bourgeois. Une fois repliée, la console ne forme plus qu'un carré de 8 cm x 8 cm doté d'une épaisseur de 2,4 cm, ce qui la rend extrêmement pratique pour être logée sans encombrement dans une simple poche de pantalon! On est loin des 14,5 cm de la GBA classique... Bref, la GBA SP est un très bel objet qui en jette sévèrement au niveau du design avec son look de Pocket PC!

### - L'ergonomie



Le parti pris esthétique est radicalement différent entre l'ancienne et la nouvelle GBA. La seconde arbore des courbes plus anguleuses en contraste avec la première, qui présente une forme très enfantine et arrondie. Tout n'est qu'une question de goût, mais l'aspect de la GBA SP impose incontestablement des lignes plus matures qui la destinent, selon Nintendo, à un public plus âgé.



La GBA SP a gagné en maturité dans ses lignes esthétiques.





Explorons maintenant les propriétés ergonomiques des deux machines. Ce n'est pas une surprise, la GBA classique tient mieux entre les mains avec sa forme furieusement bien pensée. En revanche, la GBA SP propose un espace plus resserré entre la croix de direction et les boutons en façade, ce qui lui attribue une prise en main moins intuitive. Mais en y réfléchissant bien, cette configuration ne fait qu'augurer un retour aux sources vers la préhistorique Game Boy noir et blanc ! En effet, on y retrouve les mêmes habitudes de maintien, avec toutefois de nouveaux facteurs à gérer : les 2 boutons de la tranche de la portable! Heureusement, on s'habitue rapidement à cette nouvelle ergonomie, même si elle oblige nos index à se fléchir davantage pour atteindre les touches L et R. Autrement, la croix de direction et les 4 boutons de la GBA SP sont complètement différents de la GBA classique. La croix est moins en relief et jouit de courbes adoucies, de même que pour les autres boutons de la console, qui sont bien enfoncés dans la coque. Une fois encore, la maîtrise de la croix nécessite un petit temps d'adaptation avant de pouvoir effectuer sans problème des « Dragon Punch » à Street Fighter. Les touches s'annoncent aussi plus réactives, ce qui fait que vous augmenterez très sensiblement vos performances à un FILA Decathlon par exemple ! La classe !





### L'INVENTION DU MOIS

Quelle trouvaille lumineuse un pretre allemand a eu l'idee originale de prasser de la bière dans un vieux lave l'inde pour abreuver à moindres trais les groupes de leuries qu'il emmene en sortie « Tource-qu'ille me failait, cetait quelque chose pour chauffer et remuer le melange. Pourquoi pas une machine a laver / », a declare. Michael Fey. 45 ans «cure catholique de Duisbourg.



### W1(w)

Communication of the second of

### LES NINJAS SUR LA TOILE

Le site d'Activision consacre à Tenchu 3 prend de plus en plus d'ampleur chaque jour. All'heure ou vous lirez ces lignes yous devriez y trouver de nombreux élements particulièrement ntéressants si vous êtes fair des infos concernant le jeu. Dien sur mais regalement des téléchargements exclusifs des liens vers des sites de fans etc. A voir I www.tenehuwrath.com



SICK HERETO LABOUR.

Kirting of The Special States of Sta

### LA GBA AU TOP

Après V-Rally, 3, c'est au tour de Kemoo de nous pondre un jeu de rallye qui semble plutot efficace. Entièrement en 3D, les sensations de vitesse sont suolimes et les 10 rallyes proposes totalement reussis. Avec plusieurs voitures auchoix et de nombreux paramètres de réglage. Top Gear Rally risque de faire parler de lui sur la petite





Le Rodong, Sinmun, journal, du, particommuniste nord-coreen, assure que si le pays est altiqué, il utilisera une armaredoutable, un cham particique contres effets devraient emplir le cœur des « imperialistes et les ennemis d'une terreur morlullo n'À mon avis, ils ont du regarder la Stin Abacumy avant d'amiver a cette concusion!



Telex

Toujous dens in serie baisse accest, signa Ions celle de Star Wars Rogue-Leader, su GameCube, qui est disponible depuis olu sieurs semaines au prix de 39,99€

SMASH, SEX AND SUN

Suntantisur la vague il dicotsex) desieux de ballon en petite tenue sur la plage. TOK annonce la sortie cet été d'Outlaw Beach Volley sur Xbox loi, pas de faux semblants, on nous annonce clairement la couleur . Lotsque e pur la vivey full sinfina avec ses cécors dynamiques, son sable déformable, ses joiles tombos et sa panderde poseurs, vous pourrez vous attendre a quelques tourfees de chaleur. » Il suffit de jeter un roup d'oeil aux photos que l'on pour a fournies pouverne pour con pous a fournies pouverne les pouvernes de la contraire.



Du côté de l'écran, la GBA se fait logiquement annihiler les doigts dans le nez par la GBA SP ! C'est la raison pour laquelle il sera plus judicieux de comparer la qualité de l'écran de la GBA SP avec celle d'une GBA classique kitée avec un Afterburner des familles. Le verdict est là aussi sans surprise : le rétro-éclairage est plus uniforme sur la SP, avec une définition plus propre et un contraste très harmonieux. La raison de cette victoire écrasante s'explique par le fait qu'il est quasiment impossible de monter un kit Afterburner sans laisser des tonnes de fragments de poussière sous l'écran (même avec une bombe de nettoyage à air liquide !) ou créer par inadvertance de monstrueuses traces de rayures sur le filtre que vous devez poser à l'intérieur de la console. De plus, le second écran que vous devez fixer utilise un adhésif qui peut faire apparaître des bulles d'air. sans parler de sa texture en croisillons qui altère la définition de l'image et supprime toutes les finesses de dégradés des teintes. En substance, nous vous conseillons, vu l'effort de montage déployé (il faut scier la coque, être le roi de la soudure, manipuler soigneusement le circuit imprimé, mettre en place l'interrupteur...) pour installer un kit de rétro-éclairage, de revendre votre GBA et de vous procurer une GBA SP!

La sortie casque a disparu dans la version SP (un adaptateur peut être acheté séparément), mais la qualité de son enceinte est meilleure que celle de la GBA classique. La membrane ne sature plus lorsque l'on règle le volume au maximum, ce qui est une amélioration en soi. Et puis, la puissance du son en façade est désormais plus pêchue, avec une balance plus judicieuse entre les aigus et les graves. Pour vous dire, même le son de Street Fighter Alpha 3, qui était un peu compressé en termes de qualité, passe ici comme du petit lait! Un régai pour les cages à miel!

MARKET -



À la lecture de ces différents comparatifs, la conclusion nous apparaît évidente : bien sûr que vous devez revendre votre ancienne GBA pour acquérir la sublime GBA SP! L'écran rétro-éclairé est d'excellente qualité et vous fera redécouvrir la totalité de votre ludothèque! Mais franchement, même s'il est possible de désactiver l'éclairage via un interrupteur, il sera difficile de s'en passer après y avoir goûté! De plus, l'objet est classieux et on ne risque plus de rougir de honte dans le métro en sortant de sa poche l'ancienne portable au design « infantilisant »! Et puis, cerise sur le gâteau : le principe du chargeur et de la batterie au lithium (dernière génération sans mémoire!) supprime définitivement les achats supplémentaires de piles, ce qui allège le joueur de coûts financiers supplémentaires. Au final, on ne regrettera que l'absence dans le pack du casque pour le son. En somme, la GBA SP, c'est de la balle!

Kendy

La console bénéficie d'un nouveau port pour le chargeur de batterie !



Simulation du rendu graphique sur GBA SP



Simulation du rendu graphique sur GBA Afterburner

### Les plus

- Écran rétro-éclaire d'excellente qualité
- Un meilleur son
- · Un Tesign classieux
- Plus de piles à acheter grâce à la batter. Bu illium !
- . Une touche pour activer ou désactiver
- ie rétro-éclairage
- Une autonomie de 10h avec l'eclairage
- et 18h sans

### Les moins

- Un adaptateur casque à acheter séparément
- Nécessite un nouvel apprentissage de la croix pour les jeux de baston.
- Les mêmes caractéristiques techniques internes.





### Vol. 2

Les animations sont toulaurs aussi réussies

Dans le précédent numéro, nous faisions part de notre enthousiasme à propos de la bêta de Def Jam Vendetta. Cette fois, c'est au tour de la preview de NBA Street Vol. 2 de nous impressionner. Il est clair que les développeurs canadiens de la branche alternative d'EA maîtrisent les entrailles de la PS2. Ce NBA Jam-like bénéficie de graphismes d'une finesse inhabituelle, que ce soit pour les playgrounds vraiment super détaillés ou pour la modélisation des stars de la NBA. L'autre bonne surprise vient des animations : variées, parfaitement décomposées, « blendées » avec talent... Bref, techniquement, ça le fait. Le gameplay, quant à lui, reste évidemment dans la lignée de celui du premier opus : on met le réalisme au placard pour des rencontres en trois contre trois ultra-speeds à base de dunks d'extraterrestre et de feintes improbables complètement délirantes. Sans avoir évolué de manière spectaculaire, le gameplay propose quand même quelques nouveautés intéressantes . les techniques sont plus nombreuses (plus d'une quarantaine), on note l'apparition de contre-tricks, d'écran et de prise à deux. L'utilisation du gamebreaker (la spéciale qui permet de marquer à coup sûr), quant à elle, est devenue plus tactique puisque vous pourrez soit le déclencher tout de suite, soit le conserver pour en obtenir un plus puissant ou bien annuler celui de l'adversaire. Reste que le rythme de jeu gagnerait à être un poil moins frénétique pour pouvoir exploiter de manière maîtrisée les subtilités de jeu, car mine de rien, pour de l'arcade, on en compte pas mal ! Ah, si seulement EA Sports pouvait confier la réalisation du prochain NBA Live à cette équipe de développement! Willow





Une finesse graphique impressionnante

Éditeur : EA Sports Big • Machine :

Sortie en Europe :

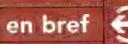


Il est vrai que ces derniers temps, le style péplum est à l'honneur avec plusieurs titres qui mettent en scène des Macistes huilés de la mort. Après Ben Hur et Circus Maximus, c'est au tour de Rygar de faire une tentative antique sur PS2. Dès les premières images du jeu, on ne peut s'empêcher de faire un rapprochement avec le premier volet de Devil May Cry tant les décors sont d'une beauté à couper le souffle. Puis, on ne sait par quelle magie noire, certains environnements sont fades, voire décevants. Mais rassurez-vous, l'ensemble reste très fin avec une touche de Final Fantasy. Empreint de mythologie, vous incarnerez Rygar, un valeureux querrier qui devra porter secours à la charmante princesse Argos. Grâce au Discarmor, sorte de boucher projectile relié par une chaîne, les différents ennemis et autres boss, qui pourraient sortir tout droit de l'imagination d'Homère, n'auront pas la vie belle D'autant plus que Rygar pourra invoquer des créatures fantastiques qui l'aideront à faire plier ses adversaires. Techniquement, ce titre manque malgré tout de profondeur et pèche souvent par des angles de caméra capricieux qui nuisent à une bonne lecture des niveaux. Reste maintenant à savoir si l'intérêt ıntrinsèque du jeu sulvra. Pour l'instant, l'ensemble est assez vide et manque d'action. Alors, si comme Willow, « tu aimes les combats de gladiateurs (?) », Rygar est un titre à surveiller de près. Au demeurant, ne vous attendez pas à un chefd'œuvre ni à un titre qui révolutionnera le genre action/aventure.

Mister Brown

Éditeur : Machine: Sortie en Europe :

la destruction des éléments du décor libérera de nombreux bonus.



### LA JUSTICE DES HOMMES

Les autorités d'une prison yougoslave ont condamné a mort deux chiens de garde jugés responsables de la fuite de cinq prinniers. Les deux Sarpianinac, une race serbe celèbre, ont été déclarés coupables пе pas avoir aboye et attire l'attention des gardiens pendant la cavale des détenus. Les deux fautifs ont été abattus à la fourrière locale:



### AISHER EN LIVE

Grace au Xbox Live, utilisable depuis le 14 mars, une nouvelle mission est disponible en teléchargement gratuit pour le jeu Splinter Cell. Cette demiere, appelée Kola Cell sera centree sur l'action et devrezy reussir quatre objectifs différents. Volla une utilisation probante du Xbox Live qui démontre, avec de telles initiatives, tout



ie prochain numero de Jo leur qui compose des musiques franche

### O LA QUELIE LEU LEU.

À l'occasion de la sortie de la Game Boy Japon, le 14 fevrier, les joueurs nippons, fidéles a leur tradition de fous furieux super patients, ont squatte durant des heures devant les magasins avantileur ouverture. Quant à ceux qui sont arrivés en journée, ils ont du faire la queue. preuve ici avec cette image, qui vous donne une petite idee du délire





### Black & Bruised

Tant que votre boxeur n'est pas touché, à l'instar de tous les bonus. celui-ci reste actif temporairement.

Les bonnes simulations de boxe se font rares sur consoles et le dernier KO Kings édition 2003 n'a pas encore assez de punch pour devenir un hit en puissance. Curieusement, Rocky (Rage) reste la référence à ce jour. En conséquence, pour trouver un jeu fun destiné au noble art, il faut « malheureusement » lorgner du côté de l'arcade, Ready 2 Rumble en a fait deux fois la démonstration. Et puis, nous nous sommes mis à rêver avec Victorious Boxing mais, faute d'un système de garde mexistant, notre désillusion ne tarda pas à se lire sur nos faces tuméfiées. Aujourd'hui, Black & Bruised nous redonne une lueur d'espoir avec un titre aux allures cartoon/cel shading qui fleure bon la bonne humeur sur des rings insolites. Mais après quelques rounds et uppercuts, on se rend compte que ce titre n'a pas les atouts requis pour





Au fil du combat, les déformations faciales seront visibles

satisfaire les fans de cette discipline apparue au début du XVIIIº siècle. Si les attaques sont plutôt bien réalisées, le système de garde est peu efficace, notamment lorsque votre adversaire réussit à obtenir un bonus explosif. En effet, une vingtaine d'items pourra être obtenue (combo, poison, poings de feu...) qui vous permettra de terrasser plus rapidement les autres prétendants au titre. Au final, Black & Bruised ne ressemble plus à un jeu de boxe mais à un titre dans lequel il faut marteler le plus rapidement possible le pad. Sans véritable technique, ce titre risque donc bien de voir son intérêt durer aussi longtemps qu'un combat entre Tyson et Clifford !

Mister Brown

Éditeur : Majesco Sales • Machine : PlayStation 🗟

Sortie en Europe : 9 mai 2003

### PLUS FORT OUT SARKO! Une ville bresilienne a décide d'interdire les « baisers forcés » lors du carnaval pour proteger les festivalières de certains

en bref

assauts masculins. Depuis cinq ans, des groupes d'hommes ont pris i habitude de couvir les passantes de baisers contre leur Les contrevenants s'exposeront donc désormais à des poursuites pour agression-sexuelle, violence physique et « humi liation illegale



### ALIAS LES VISITEURS

Attention brève de toute dernière minute l Capcom vient officiellement de dévoiler les premiers détails d'Onimusha 3 On y apprend le retour d'Akechi Samanosyke l'útilisation dienvironnements en full 3D. ains, que l'apparition d'un second person nage, Jacques Bran, Incamé par Irroule ments de tambour I) Jean Reno "Non vous ne rêvez pas. Plus fort encore, l'uven lure deligiorait au Japon en 1587 avais de se poursulvre à Paris en 2004 l Waaaaa Nous vous laisserons un mois pour méditer aur cette nouvolle direction metaphy sique. Notez aussi que Capcom a annon-ceum second titre. Onimusha Buralden plus axe, eu de baston pur à la Power Stone. Capcom exploite son filon comme



### Roland Garros 200

On ne change pas une équipe qui gagne. Ni une licence qui rapporte. Carapace, avec Roland Garros 2003, reprend les bases de la version 2002 en lui appliquant tout de même un cachet beaucoup plus arcade. Question modes de jeu, on trouve une pléthore de possibilités : Arcade, Tournoi, Entraînement, épreuves imposées, etc. Bref, il y a tout ce qu'il faut mais comme d'habitude, ce qui intéresse ici les vrais joueurs, c'est de savoir ce que vaut cette simulation question jouabilité. Bon, pour tout dire, la version que nous avons eue entre les mains n'était pas terminée, et nous avons eu droit aux classiques : « Bon, alors ça, ça va changer. Et puis ça aussi. Sinon évidemment, y aura plus ce bug, etc. » Donc impossible d'émettre un avis. Cela dit, nous avons tout de même eu un aperçu de ce qui nous attend. D'abord, les mouvements des joueurs sont plus vifs, plus réactifs. Les échanges se révèlent rapides et il y a dans cette version 2003 une énergie débordante, presque communicative. Du côté des têtes connues, les aficionados seront ravis de retrouver Safin, Corretja, Paul-Henri Matthieu ou encore Justine Hénin. Reste tout de même, au final, une version preview pleine de bugs (réactions de balles super improbables, animations manquantes, réactions trop lentes ou trop rapides...) sur laquelle les développeurs vont devoir encore beaucoup travailler. Espérons qu'ils soient véritablement très inspirés pour que le jeu Roland Garros, enfin, ne fasse pas unique-

Sortie en Europe : Mai 2003





encore souvent trop facétieuses



et déjà 41 titres disponieues Dans La Collection "Les essentiels"



in Europe Made

### Batman Dark Tomorrow

Tiens, un revenant. Ce titre dédié à l'homme chauve-souris n'avait pas donné de nouvelles de lui depuis le salon de l'E3 ! Autant dire que ça faisait un bail. Pour la petite histoire, à cette époque, Batman Dark Tomorrow ne nous avait pas laissé un souvenir impérissable. Petite parenthèse au passage, à part Angel, je me demande bien qui peut triper sur ce personnage : il n'a aucun pouvoir, il rechigne à tuer les criminels de peur de tomber dans le piège de la violence graturte... Tafiole va ! Rien à voir avec Spawn ! Hum, mais revenons à nos chauves-souris. Dans ce jeu basé sur le comics Dark Knight Detective, Batman va devoir une fois de plus affronter la racaille de Gotham pour sauver le commissaire Gordon. Pour mener à bien cette mission, les développeurs de Kemco ont mis à votre disposition toute une panoplie de gadgets : Batarang pour assommer les adversaires à distance, menottes pour les immobiliser, grappin pour swinger de building en building, bombes fumigènes... Bruce Wayne pourra en outre filer des beignes et des kicks. Classique pour un super-héros qui ne possède pas de X-Factor. La furtivité étant furieusement à la mode ces derniers temps, notre homme aura également la possibilité de marcher sur la pointe des orteils comme Gros Minet et de se plaquer contre les murs. Si, visuellement, ca se tient, notre version bêta GameCube présentait encore quelques défauts ; les contrôles analogiques ne sont pas assez « smooth », ce qui rend les déplacements de Batman légèrement poussifs, les sauts manquent un peu de précision et il faut vraiment se placer au millimètre près pour ouvrir une porte. On regrettera également le passage obligé par le Batarang pour avoir accès à une vue subjective (les angles fixes à la MGS ne facilitant pas toujours les phases d'infiltration). Pas très pratique. Soyons optimistes, tout ça devrait être corrigé en temps et en heure. Suite au prochain épisade...

Willow









Après avoir assommé vos adversaires, vous devrez

Batman n'a pas de X-Factor mais c'est un acrobate :



en bref IS DE REALT Sir Isaac Newton, scientifique et théolo-gien, a consacre plusieurs milliers de pages à un décodage de la Bible visant entre res a définir avec precision la date de in du monde. D après ses écrits, seules

57 années nous séparent de l'apocalypse si l'on en croit ses calculs effectues au 17



### BRIVE OR DIE

A signaler chez Ubi la sortie imminente de Downtown Run sur PS2. Dans la serie jeu de course/arcade, ce titre fait assez fort et ravira surtout les accres de conduite nerveuse, rythmee et un peu folie, loi, nul besoin d'être un dieu du volant pour se lancer sur la piste. Il suffit de savoir a peu pres tourner dans les virages et de ramasser les bonus -nombreux- que vous trouvez sur la route (bombes, clous sur la piste bonst pouclier etc.) Notez que le jen sem propose au grix de 30 €





### Midnight Club |

( )'

Quel plaisir de déambuler dans les rues de Paris, près de la Tour Effel.

Développé par Angel Studios (désormais connu sous le nom de Rockstar San Diego), Midnight Club II fait partie de ces séries pas très connues sur lesquelles les éditeurs et développeurs concentrent pourtant la plupart de leurs efforts. L'air de rien, ce titre pourrait donc faire pas mal parler de lui. Midnight Club II vous propose deux menus principaux : un mode Arcade et un mode Carrière. Ce dernier se révèle assez intéressant car il bénéficie d'un réel effort de mise en scène. Vous commencez votre aventure dans les rues de Los Angeles et faites la connaissance d'un personnage sympathique qui va vous initier aux joies des courses de rue. À « partchir » de là, vous comprendrez sans mal comment est construit le jeu : vous participez à des épreuves, conduisez différents véhicules, croisez tout un tas de personnages, voyagez dans plusieurs villes du globe, etc. Bref,

Éditeur : Nobilis • Machines : 🎌 💮 🧀 🤭

Sortie en Europe : 🛝





le jeu parfait pour les pilotes globe-trotters. Notez d'ailleurs que Paris a ici été modélisée (enfin, j'me comprends). Vous pourrez donc faire la course sur certains grands boulevards en essayant de reconnaître, ici ou là, quelques monuments célèbres. Totalement dédié au fun, Midnight Club II propose une conduite nerveuse et pas toujours franchement réaliste. Les adeptes d'accélérations à la nitro ou de conduite sur deux roues seront aux anges. En parlant de deux roues, notez que vous pourrez également conduire des motos, histoire d'élargir votre éventail de sensations fortes. Bref, du concentré de pur bonheur pour peu que le jeu, espérans-le, tienne vraiment toutes ses promesses.

Éditeur : Take 2 • Machine : Physical Physical 2 Sortie en Europe : Ann 2005

Hoge Kvez dere ville de Tanillados d'habitant amanistesque istlânomae, autorius voiresques Man soul en demandas l'amangual Et sedicione fenonpent consegnées des exempes



Shenmue II.







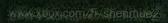




Inclus le DVD vidéo "Shenmue. Le film"









### Made in Europe

### Conflict Desert

Storm 🗐

En voilà un jeu bien sympathique qui pourrait catalyser le très belliciste George « Dubya » Bush devant son écran de télévision, faute de pouvoir tester immédiatement ses nouvelles armes meurtrières (bombes à micro-ondes, projet HARRP...) sur une population déjà affaiblie économiquement... Bref, le plus farouche des Illuminatis pourra donc prochainement goûter sur GameCube à Conflict Desert Storm, le fameux titre d'action/tactique de SCI sorti initialement l'été dernier sur PS2. Bête portage oblige, le soft ne proposera aucune nouveauté en sus, si ce n'est un meilleur rendu des explosions, à en croire l'annonce de l'éditeur dans son dossier de presse. Mouaip... En d'autres termes, les Irakiens devraient donc pouvoir mourir de façon plus soignée! Quelle classe... On aura droit aux habituels « features » de la mouture PS2, à savoir un total de 15 missions truculentes pour faire fuir Saddam hors de son bunker, la possibi-



Ou ca nous mêne, la folie des hommes ?

lité d'effectuer des actions furtives et coordonnées en dirigeant en temps supra-réel une escouade de soldats ricains ou anglais spécialisés (sniper, démolition, électronique...). Sans oublier des missions guerrières de diverses natures : assauts, sabotages, sauvetages, reconnaissances... Bref, une version identique dans le fond et légèrement améliorée dans la forme. À quand une suite intitulée « WW3 : Back to the Gulf » ?

Kendy

Éditeur : Big Ben Interactive • Machine : GameCube Sortie en Europe : Été 2003









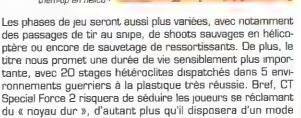
Abettez le Chinois dans son mirador <sup>†</sup> Qu'il crève l

### CT Special Force 2

### Back to Hell



Il existe également des séquences de shootthem-up en hélico!



Éditeur : LSP • Machine : Game Boy Advance Sortie en Europe : Mai 2003

Kendy





### LE RUSTRE DU MOIS

Un Allemand a été jugé coupable 🤲 🗟 🕸 gratitude grossière » par un tribunal pour avoir à maintes reprises traité son épouse de « folle bonne a aller a l'asile», elle qui lui avait fait cadeau de 21 000 euros. Le couple s'est depuis separe mais l'homme refuse toujours de restituer la somme, accusant son ancienne femme d'avoir enta me en premier les hostilites:



### TAXI DRIVER

Infogrames a cédé les droits de la licence eu Driver à Constantin Film un groupe allemand specialise dans le cinema. Une de ses branches, impact Pictures, sera responsable de la réalisation du film. C'est Paul Anderson (*Resident Evil*) qui est pressent pour en etre le realisateur. Als out, j'oubliais, le tournage du film déviait ce mencer en 2003.

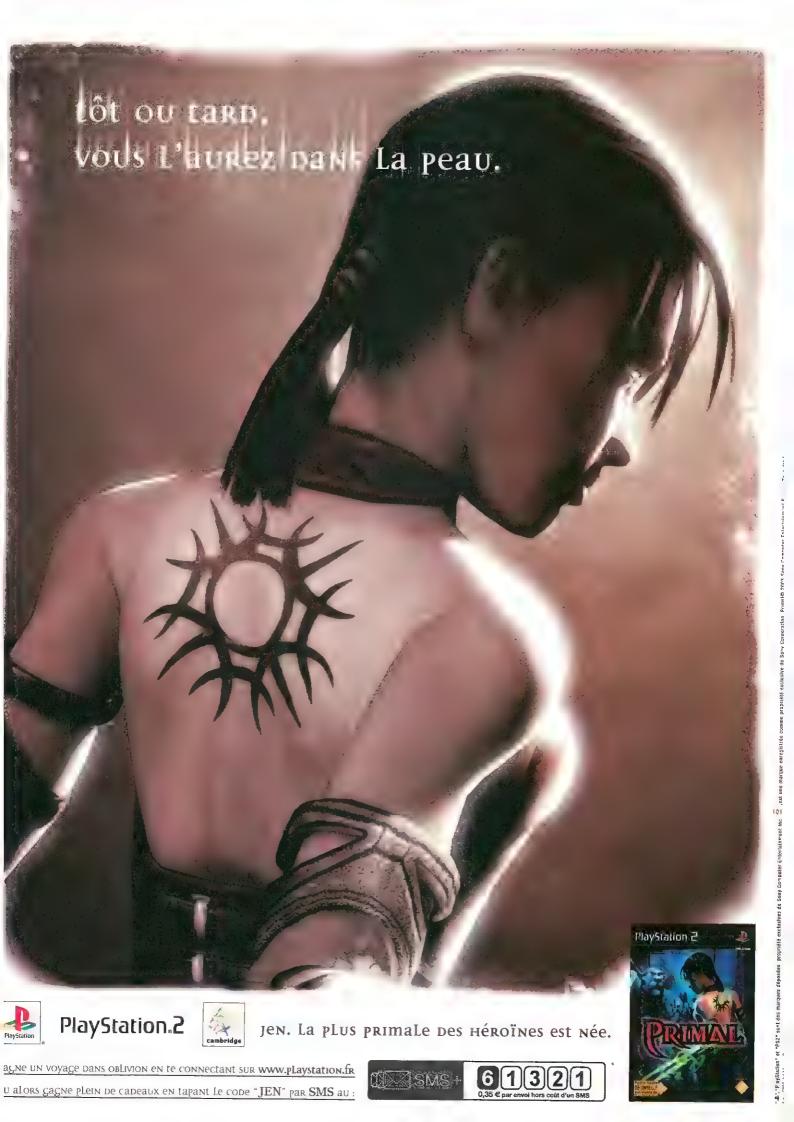


GT⊚ (Great Teacher ⊝nizuka) est un manga drolatique et decale qui raconte les aventures d'un jeune bon à rien (er apparence









### Made <mark>in</mark> Europe

# State of Emergency

Pour ceux qui ont la mémoire courte, sachez que State of Emergency est le jeu de Rockstar Games qui a pour thème les émeutes urbaines. Sorti il y a un an sur PS2, le voilà fin prêt pour débarquer sur Xbox via une truculente conversion qui nous promet encore de nouvelles réjouissances. Du point de vue de la réalisation technique, le soft bénéfic era d'une animation en 60 images par seconde (contre 30 sur PS2 !). Il sera aussi désormais possible de ripper ses CD musicaux favoris pour pouvoir les écouter à loisir durant vos parties, le tout restitué en Dolby Stéréo 5.1 s'il vous plaît ! Mais la grande nouveauté résidera tout de même dans la présence d'un mode multijoueur de 1 à 4 joueurs, qui disposera de nombreuses options de jeu : le Deathmatch, qui vous fait affronter vos adversaires dans une lutte acharnée en vous offrant la capacité de former votre gang de civils en temps réel ; le mode Chaos, qui consiste à trucider un maximum de personnes en temps limité, le Survivor, qui, comme l'indique son titre, vous propose tout simplement de rester le plus longtemps possible en vie en faisant face à de nombreuses agressions..., À savoir que le soft contiendra exactement la même campagne solo que la mouture PS2, avec des missions de « molestage », d'escorte ou encore de protection ! En substance, on aura encore affaire à un titre irrévérencieusement judique ! Kendy

Éditeur : Rockstar Games • Machine : Xbox Sortie en Europe : Et 2003



Les chiens du capital en pleine action de répression



Matez la dégaine du Chicanos de service lil



Des démons assez brillants et plutôt hétéroclites

W = =

en bref

Un cacatoes a éte lue alors qu'il tentait de protèger son maître d'un agresseur. Avant

de clamser. l'oiseau a assene un voient coup de bec qui a fait couler le sang du coupable. Celui-ci a essuye le sang mais a aussi touche un interrupteur avec la main, laissant son ADN sur les lieux du crime

Cet indice aurait suffi à la police scienti

fique pour confondre le tueur

Ruma m. deux verra de cadade Guyagnan in survivaviali ovode ayora Gigirida e c'un inu jacs bongi, qui sera enro i une simulation de degustation d

#### VA FRACCER SEC

La Gamers Assembly 4 édition va se dérouter dans le Palais des Congres de la Technopole du Futuroscope, du 19 au 21 avril prochain. Dérant trois jours, 800 joueurs venus de toute la France vont denc se mettre dessus sévere grâce à Quake 3, Counter-Strike et Warcraft 3 Les gagnants se partageront plus de 20 000 euros de lots. Pour plus d'infos www.garnersassembly.net



#### l elex

De ras i sements concerna il virus riginto Evolution e i 1952 soni disponibles a Lociress (divorre) (ace indecide (di Viori diarament) MENES se de coro e (ca. 10 dio) doll'Afficial

#### SIENVENUE DANS LA MATRICE

IBM prevoit de mettre sur pied un reseau gigantesque d'ordinateurs dont la fonction principale serait d'héberger des jeux online. Ce système, capable de supporter en même temps des millions de joueurs, intèresserait au plus haut point Sony, qui pourrait l'utiliser entre autres pour Everquest. Notez que ce genre de réseau surpuissant ets d'habitude plutôt réservé aux applications militaires.



Depuis notre Avant-Première
d'il y a neuf mois, Yager était,
semble-t-il, tombé dans une
« warp zone »... L'équipe de développement allemande a sans doute voulu
s'accorder un petit délai pour améliorer son bébé, mais voici qu'une première version jouable débarque enfin à



Malheureusement, les dogfights manquent encore de

porations. Votre vaisseau propose deux types de maniement distincts. En mode combat, il permet de se déplacer plus rapidement et d'éviter les tirs ennemis. En mode stationnaire, il est plus lent mais offre une meilleure mobilité, avec par exemple la possibilité de se déplacer latéralement. Certains niveaux vous mettront également aux commandes de tourelles de sécurité, mais la plupart du temps, il s'agira d'escorter un vaisseau, de protéger une position ou encore d'effectuer un bombardement. La scénarisation s'annonce un brin développée, avec des cinématiques fréquentes et des communications radio durant les missions, ce qui pourra être assez entraînant. En ce qui concerne nos impressions, enfin, sachez que Yager affiche des graphismes respectables et des effets spéciaux plutôt réussis (notamment les explosions), mais que le gameplay manque clairement de profondeur et que le rythme est un peu trop mollasson à notre goût pour le moment.

Éditeur : THQ • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Ete 2003 ??



la rédaction ! Miracle ! Histoire de vous rafraîchir la mémoire, sachez qu'il s'agit d'un shoot futuriste assez classique.

dans lequel vous incarnerez Magnus Tide, un pilote de combat indépendant qui s'apprête à s'impliquer dans un conflit super tendu entre grosses cor-

Le jeu propose une vue extèrieure et une vue cockpit, avec la possibilité de regarder autour



#### CRIME DU MOIS

L'américano-indienne Thana Minion, également connue sous le surnom « la dame aux cerfs du lac Copco », a écopé de 30 jours d'emprisonnement pour avoir nourri toute une horde de cerfs. La femme a violé sa liberté conditionnelle depuis sa condamnation en 1997, après une violente altercation avec des fonctionnaires des Eaux et Forêts qui lui avaient également interdit de sustenter des animaux





scene trois sœurs intrépides et fait shojo manga manga plutot destine qui propose

Lin3 met en

énergique dans son dessin, Narumi Kakinouchi (Vampire Princess Miyu) nous propose ici un concentre plaisant de jolies filles et d'arts martiaux. Avis aux amateurs (Editions Pika, 224 pages, 6,95,€)

Conker's bod fur Day online sur Kbox Si

#### LE PREMIER FILM FURTIF

Le site www.nirgalitecontest.com mettert en compétition des films de ninja amateurs, dans le cadre d'une promotion liée a Tenchu 3. Durant la première quinzaine de mars, cinq finalistes ont été rétenus, et leurs films étaient disponibles en téléchargement sur www.tenchu.com: À l'heure où vous lirez ces lignes, les votes devraient être terminés et le grand gagnant



# Phantom Cras

Comme dans beaucoup de jeux du genre, le scénario de Phantom Crash est d'une originalité absolument incroyable... En 2025, le gouvernement japonais a déplacé sa capitale sous un gigantesque dôme baptisé « Neo Tokyo » (tiens, ça ne vous dit rien ?). C'est ainsi qu'au fil du temps, la vieille mégalopole délaissée est devenue le théâtre d'affrontements entre robots... Le nouveau sport numéro 1 s'appelle ainsi le « Rumbling », et vous allez vous lancer dans la course. Vous commencerez par créer votre propre « Scoobee » en choisissant les différentes parties de son corps. ses armes ou encore sa couleur (les possibilités s'annoncent assez vastes). Chaque affrontement vous permettra de gagner de l'argent, à dépenser en nouveaux gadgets, mais aussi de devenir assez célèbre pour espérer rencontrer des gros boss et obtenir leur équipement. Il sera même possible de trouver un sponsor pour se rendre la vie plus facile. Nous n'avons pas encore eu de version jouable entre les mains pour vous parler précisément du gameplay, mais sachez que deux modes de jouabilité seront proposés: l'un simpliste dans le genre FPS, l'autre plus compliqué pour les joueurs aver-



Après avoir insufflé un peu de nouveauté au survival-horror sur PS2, Project Zero va nous faire frissonner sur Xbox Pas de grosses surprises au niveau des graphismes, l'aventure se déroulant en grande partie dans une inquiétante pénombre, mais des petites innovations vont tout de même faire leur apparition. Il est temps de se munir à nouveau de son appareil photo et de partir à la chasse aux spectres. Les Ghostbusters étant à la retraite depuis un bon bout de temps, vous ne pourrez compter que sur vous et votre engin pour « capturer » les âmes errantes et néanmoins néfastes. La frêle Miku s'apprête donc



La version Xbox comprendra une fin différente de celle proposée sur PS2.

# Project Zero







Arpenter les couloirs du manoir Himuro réserve touiours de drôles de surprises

à arpenter une seconde fois l'inquiétant manoir Himuro pour affronter une horde de revenants et lever le voile sur la mystérieuse disparition de son « bro ». La version Xbox intégrera de nouveaux costumes pour découvrir notre jeune héroïne sous un jour différent, des fantômes encore plus terrifiants et des personnages cachés. La fin sera également différente et l'atmosphère gagnera en pesanteur grâce à l'option audio avancée. Le canal 5.1 de la Xbox va permettre de donner une plus grande ampleur aux sonorités pour nous plonger dans une ambiance encore plus lugubre ; on sentirait presque les esprits souffler leur haleine fétide dans le creux de notre oreille. Project Zero s'apprécie bien évidemment dans l'obscurité la plus totale avec un casque vissé sur les cages à miel. À déconseiller à ceux qui sont sujets aux palpitations cardiaques...

Karine

Éditeur : Tecmo • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Fin avril 2003

## Made <mark>in</mark> Europe

# **Dark Chronicle**

Chaque personnage possède des spécificités rigolotes, qui font en partie la richesse des combats

Dark Chronicle est la suite de Dark Cloud, un RPG qui nous avait pas mal décus il y a quelque temps. Cela dit, il semblerait que les développeurs de Level 5 aient eu plus de temps cette fois-ci pour peaufiner leur formule... Premier changement flagrant, ce nouvel épisode affiche des graphismes en cel shading de toute beauté, qui donnent une nouvelle ambiance franchement attirante. Le système baptisé « Georama », qui permettait de construire ses propres villes à sa guise, est toujours de la partie, mais offre cette fois beaucoup plus de possibilités. Le scénario, quant à lui, est entièrement nouveau, puisque l'histoire contée ici se déroule 100 ans après celle de Dark Cloud. Le jeune Maximilien, très habile dans l'art de créer des gadgets en tout genre, partira à l'aventure avec Monica, une jeune fille qui manie l'épée et la magie comme personne. Ils devront voyager dans le temps, d'un endroit à un autre, pour poursuivre un de ces fouteurs de m... qui se retrouvera élu boss de fin au bout de quelques dizaines d'heures de jeu. Le système de combat s'annonce intéressant, avec des possibilités rigolotes entre les deux personnages et les mini-jeux plutôt nombreux et sympas. Bref, nous sommes a priori en présence d'un RPG de qualité, qui devrait satisfaire les férus du genre.

Éditeur : Sony C.E.E. Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Juin 2003





Vous ramênerez de chaque donjon des objets divers, vous permettant de reconstruire des villes via le « Georama »

# en bref



#### UN APE THOP REALISTE

Des policiers qui effectuaient une patrouille de routine dans un quartier tranquille d'Édmonton ont arrêté un homme et envoye sa Jeune femme a l'hôpital, pour s'assurer qu'elle allait bien, sans savoir qu'ils étaient en plein jeu de rôle sadomaso. Le couple se livrait de plein gré à de faux enlèvements lantasmaconques.



#### Teles

Un remove (() de Maial Geat sova en deso mais oficiellement prévusur GameCube ; une date indéterminee. Wyampto navallle roll avec Konamisur de projet que avec mili-

#### PRINCE OF PERSIA REVISITED

Uni Soft et Jordan Mechner, createur de Prince of Persia, annoncent un nouveau voiet de cette, serie, mythique pour la fin 2003. Sous-titre. The Sands of Time & cette sera, développe dans les locaux canadiens, d'Übi Soft qui ont donné, naissance à Splinter Cell. Ce nouveau 'Prince, of Persia se déroulera en Perse et benéficiera d'une ambiance evidemment très exolique. Le jeu est prévui sur loutes les platés-formes du moment. Illin y aura donc pas de jaloux a priori. En attendant plus d'infas voir quelques décors du jeu.



# Red Faction



Red Faction II ne nous avait pas enthousiasmés plus que ça à l'époque de sa sortie sur PS2, et il est probable qu'il nous produise le même effet sur GC. Comme on pouvait s'en douter, il s'agit d'une conversion de base qui ne comporte que des changements minimes. On retrouve les mêmes textures moyennes, la même mise en scène complètement foireuse et des niveaux linéaires malgré la présence du Geo-Mod permettant de casser certains murs, qui est très mal exploité (au lieu de créer des passages alternatifs, on ne peut que découvrir quelques salles cachées). Le titre conserve donc son gameplay bournin de base. En plus, étant donné que le nombre de boutons est moins élevé sur le paddie GC que sur celui de la PS2,

Les phases en avion ou dans le tank permettent de faire des carnages.



certaines fonctions ont disparu. Par exemple, dans le menu de sélection de son arme, on peut passer à l'item suivant, mais pas revenir au précédent. Je ne vous raconte pas le temps que l'on perd à faire tout le tour lorsque l'on possède un arsenal élevé. Si l'on veut corriger ça, il faut passer par les options et l'attribuer sur une autre touche, mais cela se fera au détriment d'une autre fonction. Bref, ce n'est pas pratique. Seul avantage, le mode multijoueur toujours aussi réussi qui, sur GC, présente logiquement l'avantage de ne pas nécessiter de multitap pour jouer à 4. Supeeeer.

Éditeur : THQ • Machine : GameCube Sortie en Europe : Printemps 2003



Le premier qui me dit que les ennemis sont réussis.

# Les Royaumes



Éditeur : Activision Machine : GameCube Sortie en Europa | Avril 2003



Les combats entre créatures sont parfois assez impressionnants, mais on reste spectateur.

Le dragon fait évidemment figure de créature extrêmement puissante

Karine vous en a déjà parlé le mois dernier mais on en remet une couche avec une version jouable. On est comme ca. à Joypad Les jeux vidéo pour nous, c'est avant tout un média avec passion! Alors bon, pour être franc, mon premier sentiment en m'essayant au jeu a été de me dire que, décidément, les cartes à jouer sont à la mode au Japon, entre les jeux et les séries télé. Ici, en effet, votre personnage (Katia d'la place d'Clichy, une jolie blonde) se bat contre tout un tas de monstres en gérant son « deck », ou jeu de cartes. Alors évidemment, chaque carte correspond à une créature, qui possède des points forts particuliers, se révèle plus ou moins efficace selon les adversaires qu'elle croise, etc. Il faut tout particulièrement tenir compte





du « type » de la carte à utiliser en fonction des ennemis que vous avez en face de vous (l'eau est plus forte que le feu, mais moins que la terre par exemple... vous voyez le genre). Bref, le jeu vous propose un trip perdu entre Pokémon et Yu•Gi•Oh!, ce qui n'est pas franchement idiot par les temps qui courent. On retiendra le côté scénarisé du jeu (vous vous déplacez librement sur une carte pour visiter certains endroits, et des cinématiques temps réel interviennent) et le mode Deux Joueurs. qui ravira les duellistes en herbe. Sorti de là, Les Royaumes Perdus II semble assez moyen question réalisation, et il faut vraiment accrocher à son concept pour l'apprécier Nous verrons si ce sera notre cas lors du

Chris



En fanction de vos cartes, votre créature reste sur le terrain ou apparaît seulement le temps de porter un coup.



# Vous avez un problème ? Nous avons forcément la solution !



# Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des jeux vidéo, des consoles, des lecteurs DVD, des téléphones portables, 160 €/semaine...

# Kung Fu Chaos

fonte desineiges sur les flancs du volcar Comme son nom l'indique, Kung Fu Chaos rend Chimborazo de plus haut sommet d'Équaun vibrant hommage à cette discipline aérienne et Les proches ont décidé que les restes gracile popularisée par un certain Bruce Lee dans svictimes, tres mutiles par l'àccident et les années 70. Les arts martiaux sont ici tournés en dériimpossibles a identifier seront laisses su sion de manière fort sympathique. L'action s'articule autour place « pour reposer en paix » de personnages de taille réduite qui incarnent à peu près tous les stéréotypes liés au kung-fu et son folklore, avec un CE DOIT ÊTRE FLEIN, D'HIBERNATUS! panel qui va du ninja masqué au samourai transportant son clone miniature sur le dos. Tout ce petit monde est réuni pour tourner des courts métrages qui sont autant de scènes de combats organisées à la manière d'un Super Smash Bros Melee. Le tout accompagné de coups spéciaux dont la mise en œuvre est commune à chaque personnage pour un résultat cependant différent. Il est chaudement recommandé d'insulter son adversaire lors d'un affrontement pour déclencher un coup ultra-puissant et dévastateur. Les épreuves varient pour proposer des défis de rapidité ainsi que des joutes animées, durant lesquelles l'affrontement



Lorsque vous insultez votre adversaire lors d'un enchaînement réalisé à trois reprises, vous pourrez déclencher une furie dévastatrice.

Les combats ne sont pas statiques et se déroulent à travers des décors vivants et interactifs

n'est pas statique puisqu'il faut se déplacer pour franchir divers obstacles et combattre une multitude d'adversaires. Les déplacements sont rapides et il est possible de casser un maximum d'objets du décor. Kung Fu Chaos mélange le gameplay d'un Mario Party et lui ajoute tout le côté décalé et l'humour très particulier des jeux japonais ; il existe ainsi un niveau d'adresse dans lequel il faut se servir d'une princesse comme boulet pour la balancer sur une horde de ninjas en furie. Ca promet!

Karine

Machine :



# Pro Beach

Éditeur :

Sortie en Europe :

Tiens, un revenant ! Derrière Pro Beach Soccer, on trouve une équipe qui avait fait pas mal parler d'elle à l'époque de la PSone : PAM Depuis Snow Racer et le très controversé Ronaldo V-Football, ce studio n'avait plus donné signe de vie. À l'origine, il faut savoir que PAM avait proposé à Wanadoo un jeu de foot classique, mais vu la féroce concurrence des séries FIFA et PES, après mûre réflexion, l'éditeur a préféré opter pour un truc plus original donc moins suicidaire : le football de plage ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas bien cette discipline qu'affectionne tout particulièrement Mr Cantona, le beach soccer oppose deux équipes de cinq joueurs (gardien compris) sur un terrain de sable fin exposé de préférence à un soleil de plomb : le rythme est assez speed et les buts pleuvent toutes les trente secondes! Vous l'aurez compris, le titre

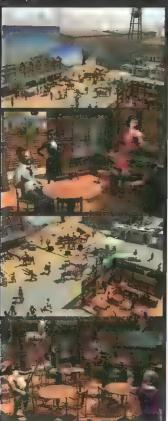


Toute la motion capture a été assurée par deux

Pas de manıp' particulière tout dépend du timing !

de PAM ne prétend pas taper dans la simulation, il s'agit d'un jeu d'arcade dans l'esprit des NBA Jam destiné à être joué à plusieurs (en l'occurrence à 2 ou 4). Le gameplay est ultra-simplifié, le déclenchement des retournés, ailes de pigeon et têtes plongeantes dépendant de la puissance de la passe, de la hauteur de la balle et de votre timing au moment de la frappe. À savoir que la version Xbox a été développée à partir d'un moteur propriétaire de PAM plus puissant que le Renderware ; du coup, elle est visuellement plus réussie que la mouture PlayStation 2. À ce stade du développement, il reste encore pas mal de choses à régler comme les problèmes de motion-blending, de temps de latence dans les commandes et l'I.A. du gardien. Dernières petites infos : Pro Beach Soccer proposera 32 équipes, 4 modes de jeu dont des mini-games à la Virtua Tennis pour s'entraîner, ainsi que quatre stades avec des commentaires localisés.

Machines : Sortie en Europe :



en bref

UNE DECOUVERTE MACABRE Un avion de ligne disparu dans les Andes il y a 27 ans avec 59 personnes à bord a retrouvé par des alpinistes après une

« CINEMA, CINEMAAAA »

Activision a signe un accord avec Reter

Molyneux Celuisci garantit a l'éditéur l'ex-

clusivité des droits concernant le nouveau

projet du president de Lionhead Studios

The Movies Ce titre, prevu pour 2004 vous invitera a creer votre propre film

depuis les débuts du cinema dans les années 20 jusqu'a nos jours. La façon de

valvaiter changers donc selon les épéques et il faudra choisir les scripts, les acteurs les décors etc. Un projet ambitieux qui pourrait bien avoir droit a des add-on si le

concept marche



stars espagnoles du beach soccer.

**-**31

# Les meilleurs jeux sont chez Micromania



SORTIE OFFICIELLE 27 MARS

Tom Clancy's

PlayStation 2





Decouvrez REPLAY; l'emission du Jeu Vidéo sur MCM



- MICROMANIA FORIM DES HALLES
- MICROMANIA RUE DE RENNES
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
- MICROMANIA CENTRE SEGA
- MICROMANIA ITALIE
- MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
- MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
- MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
- MICROMANIA BOISSENART
- MICROMANIA VAL D'EUROPE
- MICROMANIA TORCY
- MICROMANIA CHAMBOURCY
- MICROMANIA VELIZY 2
- MICROMANIA PARLY 2
- MICROMANIA PLAISIF

- MICROMANIA MONTESSON
- MICROMANIA LES ULIS 2
- 🌃 MICROMANIA ÉVRY 2
- MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
- MICROMANIA LA DÉFENSE 2
- 93 MICROMANIA BEE'EST
- **MICROMANIA PARINOR**
- MICROMANIA ROSNY 2
- MICROMANIA LES ARCADES
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
- 🥦 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
- MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
- **MICROMANIA BERCY 2**
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY
- MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
- MICROMANIA OSNY
- MICROMANIA ANTIBES

- MICROMANIA CAP 3000
- HEROPANIAN THE
- MICROMANIA AUBAGNE
- MICROMANIA LA VALENTINE
- MICROMANIA LE MERLAN
- MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
- MICROMANIA DIJON / TOISON D'OF
- MICROMANIA QUIMPER
- MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
- MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
- MICROMANIA BORDEAUX-LAC
- MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
- MICROMANIA CHATEAUROUX Tel: 02 54 27 44 40
- MICROMANIA TOURS
- MICROMANIA SAINT-ETIENNI Tél. 04 77 80 89 92

- MICROMANIA NANTES BEAULIEU
- UCROMANIA NAMITE JE BRASTEN

de undi au vendred de

AGNEZ-5 JEDE le mardi a

- MCROMANIA NANETE SE TETE A
- MICROMANIA ORLÉANS
- MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
- MICROMANIA ANGERS MICROMANIA ANGERS GD MAINE
- MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
- MICROMANIA REHAS COMMONTREUI
- EKCROMANIA NANC
- MICROMANIA LORIENT MICROMANIA VANNEŞ
- MICROMANIA META SEMECOLI
- III UICROMANIAIRENES
- CROMANA LEEK
- MICROMANIA EURALILLE
- MICROMANIA LILLE V2

MICROMANIA VALENCIENNES
PETITE FORET

30 à 21 h (

Ecoutez-PESSENTIEL DES HITS

- MICROMANIA CITÉ-EUROPE
- 62 MICROMANIA HOYELLES-GODAULT
- MICROMANIA BOULOGNE
- MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
- MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
- MICROMANIA ILLKIRCH
- MICROMANIA SCHWEIGHOUS
- MIGROMANIA HAUTERIERET
- MICROMANIA MILI HOUSE ILE NAPOLÉON
- MICROMANIA REULLY SID-DUEST
- MICROMANIA PYON A-PARTIDIES
- MICROMANIA IYON SAINT PRIES
- MICROMANIA SAINT-GENIS
- MICROMANIA LE MANS SUD

MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT AUBIA

- MICROMANIA ANNECY ÉPAGI
- MICROMANIA BARENTIN
- 76 MICROMANIA DIEPPE
- MICROMANIA LE GRAND HAV MONTIVILLIERS
- MICROMANIA ROUEN
- MICROMANIA ROUEN ST-SEVE
- MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
- **MICROMANIA MAYOL**
- 3 MICROMANIA GRAND-VAR
- **MICROMANIA PUGET/ARGENS** MICROMANIA
- AVIGNON LE PONTET MICROMANIA AVIGNON SUD
- MICROMANIA
- POITIERS CHASSENEUII



- MICROMANIA CARRE SENART OUVERT
- Cificial Mellin Carre Senari 1742 Necessary 18, 01 64 1 96 P
- MICROMANIA NICE-LINGOSTIERE QUVERT
- C Small Carrelou 06200 Nice 44 64 92 29 40 1
- MICROMANIA AVANT CAP
- C Coal Avant Cap 13480 Cabris TVI, 04 42 34 17 12
- MICROMANIA SAINT-OMER
- C Coal Audian 62219 Longuenesse Tid. 03 21 39 29 92
- MICROMANIA MONTIGNY LES CORMEILLES
- C Coal du Pave 95370 Montigny-les Comtellies QUYERT
- MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
- C Crial Gard R1150 Fayoulle Tel Di 57 T 89 L

- Tel: 01 53 24 13 89
- MICROMANIA AIX-LES-MILLES C. Coal Carrifor les Milles - 13290 Alx les Milles - Tél. 04 42 20 93 48
- MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE Cial Bonneveine 1 1008 Marseille Telv0496 1 1 06 94
- 42 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE OUVERT Edal Auchan 146890 Villais Tel 04 77 91 06 PS
- 07 MICROMANIA VALENCE GUVERT
- C. Coal Auchan 0/500 Guserano-Granges Tél. 04 75 74 14 17
- 91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT
- 1 Grad Audion 91270 Vigneta/Serie Tel El 69 kg M 25
- MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON CONTROL mual les Cameries 155000 à Roche Nois 12 1/17 19 17

- sal Gean Tehla ve Vignobi 10000 me 1首 04 66 02 48 25
- MICROMANIA LE FAYET ST QUENTIN C. Coal Le Payer - IC 100 Faver
- MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE Koal Carellou 190280 Vineto
- 02 MICROMANIA LAON NOUVEAU Cual Carela II Bue Ramanual 2000 200
- 91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION NOUVEAU C. Caal Carretner - 2, byd de l'Europe - 91022 Evry
- 78 MICROMANIA FLINS HOUVEAU Charlestein 1940 Th
- MICROMANIA ATHIS MONS I sea faceles 14200 Attis Merc

Ça y est. J'ai enfin pu

# Falole

Du screenshot et de l'info

attrape une !



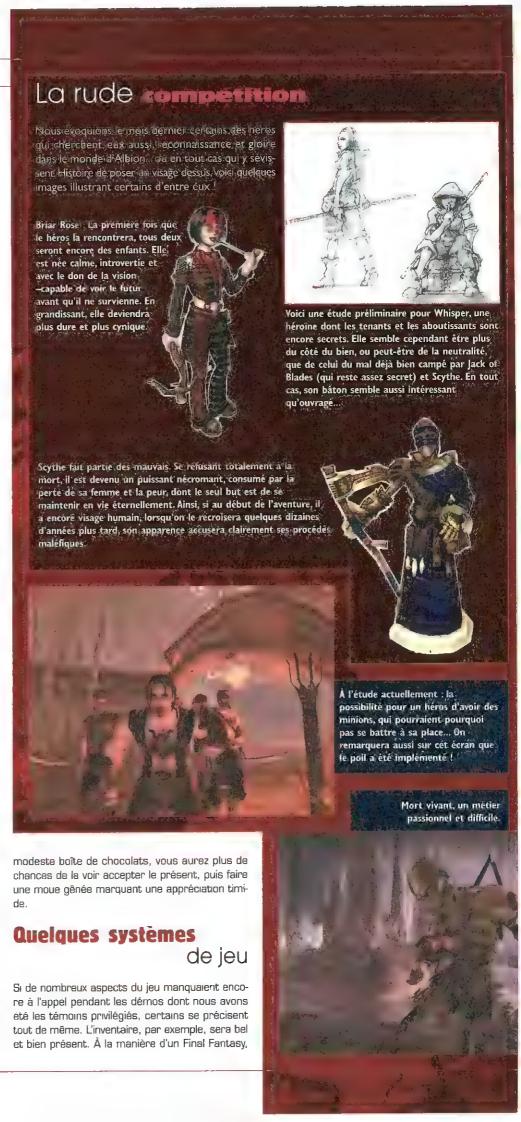


pourtant, et l'espoir, mêlé d'une fascination d'illuminé, ne cesse de grandir ils ont vraiment l'air d'être partis pour nous la faire, leur révolution « RPGesque », les frangins Carter ! Pour commencer, Dene et Simon me présentent Dean Finnigan, qui est l'un des animateurs. Il lance son modeleur 3D, me montre un modèle de personnage, et diverses animations. À l'écran, le personnage semble tour à tour répondre à différentes attitudes, tantôt haussant épaules et sourcils en signe d'ignorance, tantôt fronçant les sourcils et menaçant du doigt, l'air énervé... des attitudes très réussies, mais surtout liées à des expressions faciales vraiment béton. Pour chaque modèle de personnage, Dean bosse sur la synchro labiale, règle les animations génériques et rajoute des détails pour différencier chaque personnage générique des autres... Un boulot de titan, à en juger par le hochement de tête silencieux qu'il me lance, tout en me dardant d'un regard qui en dit long sur ses mois d'esclavage derrère 3DSMax, lorsque je lui pose la guestion : « Mais. euh, tous les personnages ont des expressions faciales et une synchro labiale ? » Premier élément de réponse qui découle de cela et d'autres questions qu'il me fallait poser : le jeu utilisera de manière intensive des doublages. Mais alors que dans un titre standard, on se contenterait des dialogues principaux, ici, les développeurs ont également en tête d'utiliser une quantité astronomique de commentaires, de discussions, d'éléments vocaux supplémentaires qui seront, ou non, à l'adresse du héros. Untel se fichera de vous lorsque vous passerez à

proximité, si vous avez ful trop de combats (votre réputation tiendra compte de ce genre de statistiques), un autre discutera des prouesses d'autres héros, ou alors de ses problèmes perso avec sa femme, ou encore interpellera le héros pour le saluer, le féliciter sur la réussite de sa dernière quête,.. et le pire, c'est qu'à ce niveau, les enfants seront encore plus détaillés que les adultes. Un volume sonore tellement énorme que le principal problème de Big Blue Box à l'heure actuelle, c'est de trouver un algorithme de compression suffisant pour que ces sons ne remplissent pas tout le disque dur de la Xbox I D'une manière générale, les personnages du jeu se souviennent de vos actions, à différents niveaux, et réagissent en conséquence. Chacun dispose de sa propre personnalité, modifiée par son activité, tant et si bien que les réactions seront différentes d'une personne à l'autre. Par exemple, si vous cherchez un garde, il a plus de chances de perdre patience rapidement qu'un pauvre paysan craintif... mais même au sein d'un même corps de métier, des nuances existeront. Il suffit même qu'un personnage se soit « levé du mauvais pied » (puisque son tempérament est modifié par des facteurs de la sorte chaque jour), pour que ses réactions habituelles soient perturbées !

# De l'importance du relationnel

Fable mettra clairement l'accent sur le relationnel Pour les développeurs, c'est un des points essentiels : ils veulent que les joueurs se créent des relations avec les personnages peuplant les villes. D'un autre côté, ils se sont vu plus ou moins obligé de limiter certaines possibilités, pour éviter tout simplement des situations inextricables, du genre ne plus pouvoir s'aventurer dans une ville parce que vous y aurez massacré trop de gens, et que les gardes et tous les villageois vous chargeraient à vue si vous approchiez à moins de 100 mètres. Du coup, la mémoire est elle aussi sélective, mais surtout plus ou moins tolérante en fonction des gens. Par exemple, les résidants d'une ville pourront se souvenir que vous avez commis de terribles crimes, et même lesquels exactement (et donc yous le rappeler par voie sonore), s'ils sont directement concernés, mais les gardes se souviendront surtout que vous êtes un agitateur, et se contenteront dans un premier temps de vous garder à l'œil et de vous coller aux basques. De même, certaines actions pourront permettre de se « racheter », ou tout du moins d'essayer, à commencer par la corruption. Rien ne vaudra quelques pièces d'or pour s'attirer des sympathies faciles, mais bien d'autres objets pourront faire des cadeaux plus ou moins appropriés à chaque situation. Car, là encore, n'allez pas croire que ce soit aussi facile! Prenons un autre exemple : vous voulez séduire la cadette du maire, cette jolie brune avec son air de sainte nitouche, là. Si vous allez lui offrir direct une alliance, en première approche, vous pouvez être sûr qu'elle tournera les talons en vous traitant de malade (à moins que vous ne soyez déjà un des héros les plus appréciés et les plus connus d'Albion). En revanche, en commençant par une fleur ou une



# **Streum** un vrai métier

Les bandits de grand chemin seront, on l'adéjà dit, une sorte d'ennemi générique de Fable. Mais on en trouvera bien entendu d'autres, à commencer par des petits pour « se faire la main », comme des scorpions, des guêpes géantes, etc. Intéressons-nous à l'un d'entre eux la Balverine, tirant parti de son milieu naturel dans les écrans suivants (elle aime à se dissimuler en groupe dans des hautes herbes et à attaquer rapidement, en fourbe)

pas de limitation de poids, etc. : on pourra se trimbaler avec tous les objets accumulés, non seulement parce que c'est toujours pénible de devoir abandonner un bon item lorsqu'on n'a plus trop le choix, mais aussi et surtout parce que Fable ne compte pas offrir des centaines d'objets différents. Qu'il s'agisse d'armes, d'armures, ou d'objets utilitaires, BBB veut faire de chacun d'eux quelque chose d'assez important, et que l'on puisse conserver pour de bonnes raisons. Mais surtout qui puisse être utilisé d'un tas de manières différentes. Les armes, ce sera au joueur de les customiser. À mesure qu'il prendra l'habitude de les utiliser, il devra s'occuper de les améliorer, par un système encore tenu secret... Vêtements, cadeaux, items divers, tous seront classés suivant leur catégorie et accessibles à tout moment. Les boutons Blanc et Noir offrent pour l'instant deux raccourcis pour les armes. Côté personnage, on distinguera trois



grandes tendances de développement : le physique (force, endurance, combat), l'agilité (combat à distance, discrétion, talents de voleur] et l'esprit (la magie, l'alchimie, etc). Le développement du personnage prendra ensuite en compte les actions en elles-mêmes, avec leur valeur morale, leur accumulation, etc. Des tas de statistiques seront faites de manière transparente, tenant compte par exemple du nombre de fois durant lesquelles vous aurez molesté untel, le nombre de fois où yous avez adressé la parole à des femmes, etc. Les données binaires modifierant surtout le type de moqueries ou de respect que les gens adresseront au héros. Chaque PNJ a des tolérances différentes et plus ou moins fortes à l'égard d'une quantité de comportements que le héros est susceptible d'adopter. Et chacun d'entre eux a aussi un comportement variable lorsqu'ils commencent à perdre de cette tolérance. Chaque aspect de cette dynamique disposant bien entendu d'une êchelle autant positive que négative. Par exemple, certaines personnes réagiront très positivement à des manifestations amoureuses de la part du héros, d'autres très négativement. Si on essaye de donner des chocolats et de flirter avec un garde, certains qui sont plutôt du genre nerveux et sans humour risquent par exemple de le prendre

## Un peu de piment

L'action, elle aussi, prendra une part importante dans la formule Fable. Affichant une volonté clairement arcade en la matière, les développeurs ont pu nous montrer quelques combats en live : ça s'annonce plutôt sympa. Les animations sont dynamiques et pêchues, bien liées, et le système de combos semble simple à utiliser. Certains détails très agréables contribuent à rendre tout ça épique et visuel, notamment la possibilité de combattre contre plusieurs adversaires à la fois avec une caméra bien pensée et des mouvements naturels. Le héros pare les coups selon la direction par laquelle ils arrivent, à la manière de Rau dans The Mark of Krı, et il acquiert des combos et des coups spéciaux au fur et à mesure de sa progression et de ses échanges avec certains personnages. Côté ennemis, on a pu voir scorpions, guêpes, nymphes et autres adversaires de petit calibre, mais aussi des bandits aux talents combatifs plus prononcés, capables d'élaborer de simples stratégies de groupe comme l'encerclement, tout comme pratiquer la fuite en cas de déconvenue. Enfin, la magie, ou plutôt la volonté, s'active en pressant sur la gâchette de gauche : dès lors, un système d'icones devrait







# Une insoutenable attente

De nombreuses choses restent encore à faire sur Fable pour en faire LE jeu que l'on attend aussi ardemment. Mais les développeurs de Big Blue Box suivent leur planning sans prendre de retard, et progressent à pas de géants vers la version finale de leur ambitieux titre. De nombreux éléments restent encore très secrets à son propos, et c'est vrai qu'il est difficile de ne pas désirer des informations plus précises sur certaines mécaniques de jeu élémentaires, mais d'un autre côté, ce serait sans doute dommage de ne pas conserver un peu de surprise d'ici à la fameuse version test. En tout cas, rares sont les projets qui nous auront autant séduits et

inspirés, et croyez bien que cette visite exclusive de Big Blue Box ne sera pas la dernière. Après tout, nous suivons cet ambitieux projet depuis près de deux ans avec ferveur, et ce n'est pas pour nous arrêter en si bon chemin... Rendez-vous est déjà pris au prochain E3 de Los Angeles, qui aura lieu en mai 2003. D'ici là, faites comme nous : régalez-vous de ces photos d'écran exclusives et commencez à imaginer quelle sorte de héros vous serez!



Donnée importante dans le déroulement de l'aventure Fable, le temps ne passera pas de manière linéaire. Organisée en chapitrés, l'histoire traitera les événements importants de la vie du héros entre les différentes parties (notamment du type mariage, etc.). Mais en dehors des moments spécifiques où le temps s'écoulera avec une rapidité adaptée au riarratif, nous serons les témoins de journées qui dévraient durer environ une heure en temps de jeu Si les ombres dynamiques manquent encore à l'appel sur les photos ci-contre (et Dieu sait qu'elles améliorent encore le graphisme du titre), voici de quoi se rendre compte de la course du Soleil et de la Lune dans le monde d'Albion, à l'heure actuelle.



Un des dessins préparatoires d'arme :



Lorsque le héros tue, l'expérience qu'il acquiert est pour le moment indiquée graphiquement par des particules et des effets de lumière.



Tatouages et barbes pourront être collectionnés sous forme de cartes, et présentés aux tatoueurs et barbiers pour changer son apparence.

#### www.century-soft.com



**VOTRE JEL 48H CHRO** EN ① 04.73.600 (

JEUX VIDEO neuis irancai:







### NOUVEAUTES \* PLAYSTATION 2

DEFF JAM VENDETTA	56	αn
DEVIL MAY CRY 2		00
DR MJTO	55	.00
GUILTY GEAR X 2		00
ISS 3	56	00
JURASSIC PARK genesis	56	00
METAL GEAR solid 2 sup	55	00
MIDN GHT CLUB 2	,55	00
NBA 2K3	56	00
PRIMAL , .	55	00
RAYMAN 3	42	00
ROBOCOP	55	00
RUN JKE HELL	56	00
SPLINTER CELL	54.	.00
THE MARK OF KRI. ,		00
TOMB RAIDER 6 l'ange	54	
VEXX , , , , , , ,	55	
ZONE OF THE ENDERS 2	56	00

BALDURS GATE alliance
BATMAN dark tomorrow
CR MSON SEA
DEAD OR ALIVE volley .
DR MUTO
HAVEN CALL of the king NDIANA JONES tombe
JRASSIC PARK genesis
KUNG FU CHAOS
AMBORGH NI
NBA 2K3
PANZER DRAGOON orto
ROBOCOP ,
SHENMUE 2
TOCA RACE DRIVER
V-RALLY 3
VEXX
NOCK

#### PLAYSTATION 2

AMPED FREESTYLE ATV QUAD POWER race
COLIN MCRAE RALLY 3
DEAD OR ALIVE 3 DEAD TO RIGHTS
HALO
HOUSE OF THE DEAD 3 KELLY SLATER SURFER
.OONS
MEDAL OF HONOR MERCEDES world race
METAL GEAR solid 2 sub
MORTAL KOMBAT 5
MX SUPERFLY . , , ODDWORLD munch
PROJECT gotham race
RACING EVOLUZIONE RALLISPORT challenge
RAYMAN 3
SEIGNEURS Is deux tours SPLINTER CELL
TOE JAM AND EARL II

### GAMECUBE

ATV QUAD POWER race 56 00 ETERNA, DARKNESS 49,00
"JIG. MANSION 32 00
MAR O PARTY 4 55 00 MORTAL KOMBAT 5 56.00
PIKM'N . 39 00
RAYMAN 3
RESIDENT EVIL
SONIC ADVENTURE 2 . 57 00
STAR FOX adventures . 55 00 STARWARS clone wars 54 00
STARWARS roque leade 39 00
SUPER MARIO SUNSHINE 55 00
SUPER MONKEY BALL 2 . 56.00 SUPER SMASH BROS 39.00
T MESPLITTERS 2
VIRTLA STRIKER 3 ver 02 39 00

CRASH bandicoot 2.
METROID FJSION
RAYMAN 3
SONIC ADVANICE 2.
SUPER MARIO 3 yoshi s.
TONY HAWKS SKATER 4
VIRTUA TENNIS.
ZELDA JA LEGENDE IN I.

## GAMECUBE

BALDURS GATE diagnose 4 BATMAN dark tomorrow 5 DEF "AM VENDETIA... 5 DR MUTO NBA 2K3 ROBOTECH SEIGNEURS Is deux tours

#### PORT GRATUIT\* COMMANDE > 60 EUR

#### CENTURY SOFT 63018 OF EDMONT-FEDRAND

	030 TO CELETIVION T-PENNAND CEDEX					
	NOM PRENOM					
	ADRESSE					
	VILLE					
	CP , TEL , ,					
	☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE date d'expiration .					
	No					
	☐ PLAYSTATION 2 ☐ XBOX ☐ GBA ☐ GAMECUBE					
ı	TITRES PRIX					

□ COLIS SUIVI 48H 3 Euros □ DOM & TOM / CEE 10 □ commande > 60 Euros GRATUIT

\*Hors Dom &Tom CEE TOTAL A PAYER

Les expressions faciales du héros, ainsi que celles des autres personnages, s'avèrent particulièrement importantes pour un titre comme Fable.



Si le moteur du jeu n'en a pas vraiment besoin, des « faux loadings » apparaîtront (trèsbrièvement sous forme de fondus) pour signaler au joueur qu'il passe d'une zone à une autre, potentiellement dangereuse



lan Lovett, le 3 larron fondateur de BBB, met à jour le « BBB Cracker Board » : un tableau dressant une liste des membres de l'équipe qui sont les plus susceptibles de péter les plombs d'un moment à l'autre....

## Encore

#### des questions

avec notre interview en quatre parties, 🗀 quelques questions nous ont paru impor- Nous pensons aux possibilités de la tenture en repond.

Dene Carter : Nous avons abandonne l'idée d'un héros mourant de vieillesse, parce que bon

Nous avons tout un tas d'evénements particuliers, n'est pas un problème. lies à l'acquisition d'une femme et à l'education d'une famille. Nous travaillons à en faire quelque chose d'aussi étendu que possible 🦃

Voilà une question délicate. La sauvegarde sera, tres simplement automatique Nous préférons de loin avoir des joueurs complètement plongés dans le devenir de leur personnage, plutot que le genre. Non, le heros ne saute pas il peut faire tout un tas.

quis inclure une aption qui promedi qualitappréside l'évolution de son pe de dépuis lé débits de ses aventure ce, lacon replay PDe manjeresa ci esie les morphs de son fiéxis i

Le jour nal de pord fournira au joueur des photographies de certaines étapes majeures de sa vie, depuis l'enfance jusqu'à la fin. Après tout, on parle de l'histoire d'un héros ! Quant aurstyle « replay », c'est une riche idée, mais elle n'est pas prévue pour l'instant. Nous verrons bien ce que nous ferons

Il s'agit la d'un problème d'équilibre. Nous pensons offrir des éléments similaires à un bonus de « jeu fini » mais nous ne pensons pas le faire à proproment parler depuis le réel début du jeu.

Comme si nous n'en avions pas eu assez Estal possible de l'asserve promise indis

tantes à poser, et c'est Dene Carter qui y ce moment même. Ce n'est pas très difficile bien. que ce soit assez étrange, la partie la plus difficile consiste à géréi la memoire que prennent nos habits (chaque pièce prenant une texture de 512 x 5/12 x 24-bit). Nous autoriserons autant de customisation que possible, jusqu'à la dernière minute, avant de rendre notre master

illi ime same iklembleme on merce ili d'un héros mourant de vieillesse, parce que bon nombre de personnes trouvaient cela gênant parte de personnes trouvaient cela gênant parte de personnes trouvaient cela gênant parte de parte de personnes du temps à forger leur héros parte de parte

> Himmimm....comme la peinture à la bombe dans Counter-Strike. All heure actuelle, la plupart de tes actes impliquent d'autres personnes donc ce

Comment genez sous les malogues i la gro ment un jovent peut il chopir quoi illigieu quisi expelmes sonitre sensiment

La majeune partie des dialogues de ce jeu sont informatifs. Nous essayons de rester loin du modèle «1) dire ceci, 2) dire cela, 3) au revoir »

à « garder un doigt sur une vieille page», si je puis d'autres trucs, mais nous avons eu le sentiment que le saut n'était pas nécessaire, et aurait conduit le joueur à bondir sans arrêt, ce qui aurait eu l'air midicule



Les frangins Carter, au milieu de quelques membres de leur fine équipe de développeurs, démontrent une fois de plus leurs qualités de poseurs !"

# Collection printemps-été 2003



Bien dans ses vétements, bien dans ses mouvements!

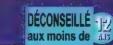


















# PAR GOLLUM Le jeu vidéo: un business à part entiers



Oh radieux miracle! Oh toi,
douce divinité aux chaleureux
rayons, vous qui illuminez
notre sombre existence, oui,
Soleil, ravivez nos sens! Ainsi, en
ces périodes troublées, où le son
des bottes remplace tristement celui
des rires insouciants, qu'il est bon de se

laisser happer dans la spirale du jeu. Pourtant, n'oublions pas, malgré le marasme, que le business reste dans la place. Litanie de chiffres d'affaires, profusion d'annonces où se côtoient yens, dollars et euros... Pas de doute, l'envers du décor se dévoile ici, et nulle part ailleurs!

## And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mars et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines Dengeki (Japon), Digitiser (Europe) et le site Amazon.com (États Unis).

#### TOP 5 JAPON

- 1- Dragon Ball Z Budokai (Bandai/PS2)
- 2- Devil May Cry 2 (Capcom/PS2)
- 3- Final Fantasy Tactics Advance (Square/GBA)
- 4- Let's Make a Pro Baseball Team 2 (Sega/PS2)
- 5- Sgin Megami Tensei III Nocturne (Atlus/PS2)

#### TOP 5 EUROPE

- 1- The Sims (EA/PS2)
- 2- GTA: Vice City (Take 2/PS2)
- 3- The Getaway (Sony C.E./PS2)

- 4- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)
- 5- James Bond 007 : Nightfire (EA/PS2, NGC, Xbox)

#### TOP 5 ETATS-UNIS

- 1- The Sims (EA/PS2)
- 2- Mortal Kombat : Deadly Alliance (Midway/PS2, Xbox, GC)
- 3- The Getaway (Sony C.E./PS2)
- 4- GTA: Vice City (Take 2/PS2)
- 5- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)

## Le nouveau visage de Konami

Après 30 années de glorieuse existence, Konami a décidé de se refaire une beauté en changeant son logo! Finie donc l'antique double vague en forme de croix orange/rouge, place désormais à deux nou-

# KONAMI

velles identités visuelles d'une impressionnante sobriété. Plus classe grâce à une typo fine et soignée, le nom « Konami » se suffit désormais à lui-même. Pour la petite histoire, sachez que ces logos sont censés symboliser –cramponnez-vous bien, nous pénétrons dans la « Com Zone » – « la volonté d'expansion de Konami préservant les fondamentaux de créativité et d'innovation, tout en incarnant les notions de confiance et de surprise. » Mieux encore, sachez que l'utilisation du rouge n'est pas innocente puisqu'elle représente « la stabilité » du développeur. Impressionnant. Dans la foulée, Konami réitère sa volonté d'expansion à l'international (grâce aux séries PES et MGS notamment), mais aussi le renforcement de sa présence dans les « Sport Centers » nippons et la création d'un pôle robotique à destination des plus jeunes. Un « nouveau départ » qui prendra effet le 1\* avril prochain, sans que le moindre poisson n'apparaisse toutefois à l'horizon...

Non, impossible 1? Alors qu'on n'osait même plus y croire, une étude pourtant sérieuse a démontré les bienfaits du jeu vidéo sur le comportement de nous autres, humains « vidéo-numériquement approved ». Ainsi, d'après l'University of Western Australia (UWA), « les jounces

s'adonnant PlayStation 2 Nintendo GemeCube et autres Xbo ont montre le développement de caractéristiques positives comme un

onne compréhension de ce qui le entoure, une house serié mentale. C

groupes d'amis D'apres Kevin Durkin, professeur en psychologie de l'UWA, cette étude a aussi prouvé que les jeux vidéo ne poussaient pas à la violence. Un intéressant contrepoids à la chasse aux sorcières orchestrée par la plupart des médias (cf. l'accablant reportage, d'ailleurs en partie bidonné, de Sept à Huit)! Nous ne sommes pas des fous, juste des passionnes.



Aux Etats-Unis, la paraille pour la deuxieme place des consoles next gen lom, très ioim derrière la Playstation 2 semble de plus en plus tourner à l'avantage de Microsoft. Ainsi, dans la période d'après fêtes de fin d'année, la Xbox aurait acquis 24 % de parts de marché (chiffres: NPD Group). Soit tout de même le double de Nintendo avec sa GameCube. Aux USA, en janvier, 448 000 PS2 ont été écoulées, pour 164 000 Xbox, 81 000 GameCube et 266 000 GBA. Al suivre

Si vous avez l'habitude d'acheter vos RPG Square en import US, vous avez probablement déjà remarqué la présence du logo Electronic Arts sur les boîtes. En effet, depuis 1998, les deux grante avaient passe en accord d'édition et de distribution dans leurs pays respectifs (Square distribution et EA les EF & Coule Et at langue de l'incompany en pour l'en Ainsi, a dater

int. Alors tout ça, vous n'en avez probablement merveilleusement rien a faire (et je riiiispaicteu), mais cela reste néanmoins relativement important. En effet, outre définir les recommandations SELL (les « Déconseillé aux moins de 12 ans » et autres), sa mission première reste de faire reconnaître notre industrie afin qu'elle bénéficie légitimement des avantages liés au secteur de la culture et de la communication (TVA, moyens de financement innovants, école du jeu vidéo). Et ça, bah mine de rien, c'est juste assez crucial. surtout par les temps qui courent, mesdames et mesdames.



bond de plus de 40 % par rapport à l'année précédente. D'après Lee Pao-shu, secrétaire du NSC, le faible coût de la main-d'œuvre, ainsi que les faibles taxes ont attiré les constructeurs. En 2003, 11,27 millions de PS2, près de 3,63 millions de GameCube et 1.8 million de Xbox seront conçues a Taiwan et sa region. Joli coup d'fusil, fiston

## Electronic Arts maître du monde!

D'après le Cercle Finance, les résultats trimestriels d'Electronic Arts ont été particulièrement positifs. Le bénéfice net du groupe s'élèverait donc à 250,2 millions de dollars pour le troisième trimestre de cette année fiscale 2002/2003. Pour comparaison, l'année dernière, le bénéfice ne représentait « que » 132,3 millions de dollars. Dans le même temps, le chiffre d'affaires du groupe a grimpé de 47,6 %, à 1,23 milliard de dollars. D'impressionnants résultats que Larry Probst, P.D.G. d'EA, explique par des ventes record lors de la période de Noël : « 11 des titres vendus par le groupe ont dépassé le million d'unités ». Quant à la France, Electronic Arts reste chez nous aussi impérial en obtenant une part de marché

globale de 20,15 %, soit une hausse de 5 points sur 1 an. EA number one dans le monde et en France, oui. Une ascension inexorable, oui. La concurrence va devoir s'accrocher... Qui, aussi.

## Une histoire de aros sous

Philosophons sur l'inconscient collectif et sa perception de la richesse de notre industrie vidéoludique. Hum, Combien rapporte vraiment un hit? Un développeur s'en met-il plein les fouilles s'il ne vend « que »100 000 exemplaires de son jeu ? Autant de questions qui, mine de rien, restaient jusqu'à aujourd'hui encore assez floues. Grâce à la Video Software Dealers Association (États-Unis), on peut se rendre compte réellement de l'ampleur des revenus générés. Attention, confondre chiffre d'affaires et réel bénéfice final pour le développeur serait sacrilège, mais voici toutefois un aperçu des rentrées en caisse. Prenons la meilleure vente par console, en janvier 2003 sur le sol américain. On y découvre

qu'en ayant vendu 266 852 exemplaires de The Sims (PS2), Electronic Arts a généré plus de 13,1 millions de dollars en 1 seul mois ! Sur Xbox. avec ses 81 180 exemplaires vendus en janvier, Dead or Alive: Beach Volleyball (Tecmo) a généré un peu plus de 4 millions de dollars, tandis que sur GameCube, c'est Le Seigneur des Anneaux (EA) et ses 43 909 unités qui ont fait rentrer près de 2,2 millions de dollars dans les caisses. Bien sûr, de cette manne financière, il faut soustraire les taxes, la part du revendeur, des intermédiaires, de l'éditeur, pour connaître ce que touche vraiment le développeur... Mais en tout cas, pour les meilleurs jeux, de l'argent,

# Hommage au mentor de Miyamoto

fléau international. Ainsi, en 1997, à 57 ans, le génial Gunpei Yokoi (producteur de Donkey Kong, inventeur des Game & Watch et de la Game Boy) mourait dans un accident de voiture. Début mars, lors de la dernière Game Developers Conference et au nom de l'IGDA (association internationale des développeurs de jeux vidéo). Yuji Naka a remis à titre posthume un Lifetime Achievement Award au

Les accidents de la route restent un créateur. Mentor de Shigeru Miyamoto dont il a supervisé les premiers travaux, nous devons tous à Gunpei Yokoi l'invention de la croix directionnelle sur les manettes des consoles. À noter que suite à l'échec retentissant du Virtual Boy (dont il était aussi le concepteur), Yokoi San avait quitté Nintendo en 1996 pour fonder sa propre entreprise. Allez jeter un coup d'œil à notre Avant-Première Zelda pour en apprendre un peu plus sur la relation Gunpei Yokoi/Shigeru Miyamoto...



# Chant du cygne pour la WonderSwan

Dépité, Bandai jette l'éponge! Lancée en 1999 dans une version noir & blanc, la WonderSwan n'aura pas connu le succès escompté. La sortie de la version WonderSwan Color en 2000, puis récemment de la WonderSwan Crystal n'y aura rien changé, puisque Bandai accuse aujourd'hui un déficit de 1,7 milliard de yens (un

peu plus de 13 millions d'euros). Un résultat d'autant plus dramatique que le constructeur tablait sur un bénéfice de 200 millions de yens (près de 1.5 million d'euros). Malgré le soutien indéfectible de Square, l'accueil de certains titres Sony, et tout de même 3,5 millions de consoles vendues au Japon, le petit cygne blanc, qui se sera cantonné à l'archipel nippon, n'aura donc jamais pris son délicat envol. Le projet WonderSwan est donc fini. Square désormais de retour chez Nintendo, Bandai avait compris qu'il était temps de tirer sa révérence et développera d'ailleurs ses prochains titres sur GBA. Un ange passe...



# Sega/Sammy: le mariage improbable

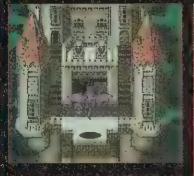
Après l'union Square/Enix, une surprise de taille est tombée sur nos téléscripteurs (on dira ça, hein) : Sega et Sammy devraient fusionner le 1er octobre prochain! Plus surprenant encore, c'est Hajime Satomi, actuel président de Sammy, qui dirigerait la nouvelle entité dont le nom est encore inconnu. D'après un premier communiqué, l'accord aurait pour but « d'accroître la valeur des deux entreprises, optimiser les ressources en management et asseoir leur position sur les marchés mondiaux du jeu vidéo ». Aucun détail concret de l'accord n'a pour l'instant été publié, mais à l'heure où Sega annonce des prévisions de bénéfice de 500 millions de yens (3,96 millions d'euros) au lieu des 5 milliards de yens escomptés (39,6 millions d'euros), on comprend que la restructuration du groupe restait fragile ! Une révision à la baisse drastique qui expliquerait donc peut-être ce soudain rapprochement avec l'un des leaders du pachinko (et cherchant un développement dans les salles d'arcade). Mouais, pas vraiment glorieuse comme union...

De douces chansons et quelques ambiances plus spécifiques sont au programme de ce mois d'avril revigorant. Un peu de chaleur et de tendresse grâce à un Final Fantasy Pray tout en a souptilidade ». Quant à Parasite Eve II, hum, les amateurs d'ambiances minimalistes devraient apprécier, mais les autres... Un mois très Square.

par Gollum

# Final Fantasy

- Référence : PSCN-5006 Compositeur : Noletto Uematsu
- Durée : 46'55 (11 plages)

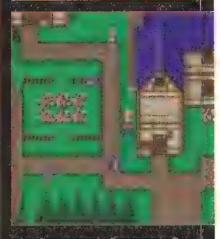


emière itération de l'envoûtante série Vocal Collections I. Final Fantasy Pray vous pro-pose un delicat voyage chante dans les limbes de la mythique saga de Square. Surprenant, par moments déroutant, ce périple músical a toutefois le mérite de transcender les souvenirs des plus anciens joueurs. Tout débute par le fameux prélude, ici doucement chuchoté par un chœur a la tendresse cotonneuse. Le temps semble se figer, tandis que l'arpègeculte s'envole. La voix cristalline de Risa Ohki berce sans le moindre

# FINAL FANTASY

heurt. Ses arrangements sont soyeux,et, à l'image de Nao Choro Menina (reprise du tendre « Kids Run-

Trough the City Corner » de FF6), sa voix vous emportera loin, très loin. Tel un voile duveteux, la guitare acoustique accompagne ce chant qui nvite au sommeil le plus profond L'emotion est aussi palpable dans Once You Meet Her (thème de FF3). Par vagues harmonieuses, les violons apaisent. Et il en va de même pour Toki no Hourousha (mér veilleuse reprise du thême de Tina de FF6). La flûte de pan joue avec nos sentiments, et c'est bien les yeux dans le vague qu'on se prend à rêver, brassant allégrement les souvenirs de ses glorieuses aventures d'antan Le ton est toujours très contemplatif, si bien qu'on croirait suivre une captivante histoire déclinée en une dizaine d'actes finement ciseles. De nombreux courants sont toutefois abordés. Certains enjoués (dont le



très flamenco « Esperanca Do Amor » de FF5), d'autres plus nos-talgiques (« Voyage » de FF3), mais c'est de ce bouillon musical que naîtla richesse de cet album. A tel point qu'on est aussi parfois surpris et sympathiquement amusé lorsqu'on découvre quelques morceaux chantes en français. Certes, les paroles se révelent souvent d'une admirable mievrerie (« Madame, pouvez-vous m'aider à retrouver et ramèner mon p'tit chat »), mais même și le cliche est parfois un peu trop appuyé lorsque, au détour d'un phrase, quelques accords d'accordéon se font entendre, ce CD possède sans conteste une âme. Les cœurs les plus tendres sauront la percevoir. Dans les mois à venir, nous aborderons avec plaisir Love Will Grow, le second opus de cette collection unique. Ainsi, l'invitation se verra renouvelée, transcendée

#### LA MUSIQUE ADQUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer des fameux albums, ik existe diverses solutions, Soit Vous visitez des boutiques telles que l'onkara ou Konci von Setes Parisien, soit vous croisez ies, daigts peui i que votre severiment importe de type de 30 si vous nabitez en province. Sinon, un seul moyen bien praproperties de l'étace (en rouvé absolument rout :) : le Neil Veic les meilleurs sites bien évidemment securisés (tous testes articles 41.est même possible d'et ctuer descommandes particulières. I en un mat Selah les sites, les

(le <u>Must</u> incontournable) (www.cdjapan.co.jp)

delais de livraison oscillent entre une

(www.gamemusic.com)

store.yahoo.com/freethought (index.html)

(www.tokyopop.com/tokyopop)

/www.the-place.com/

# Parasite Eve II

• Référence : SSCX-10038 • Compositeur : Naoshi Mizuta

**~~~~~~~~~** 

ans l'ombre de son aîné, Parasite Eve II avait mise sur une approche ludique dif-férente. Moins RPG, plus Resident

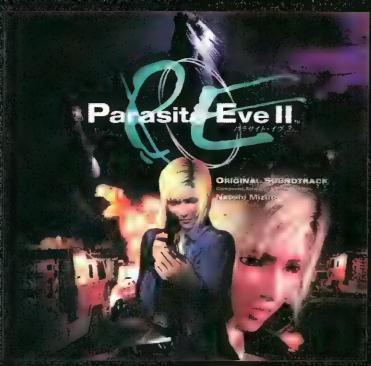
des répercussions sur la bande-son. En effet, après le départ de Yoko Shimomura, l'arrivée de Naoshi Mizuta marque une orientation plus Evil. Une evolution qui connut aussi cournée vers des musiques d'am-

biance, au détriment de mélodies plustortueuses. Ainsi, là où le premier opus mêlait habilement plages sym phoniques et séquences plus rythmées, la B.O. de Parasite Eve II semble opter pour une approche plus minim-aliste. Pour être très clair, il ne s'agit pas simplement de « musiques d'ambiance » mais plutôt « d'ambiances sonores » La nuance est d'importance, car ce sont, la plupart du temps, plus des sons (des bruissements, un son décliné, etc. que de courtes mélodies. Bien sûr, si dans le jeu, cela collait assez bien avec le style recherché, il faut avouel qu'à l'écoute « simple », le constat reste plus que mitigé. À l'image de « Watch Out » ou « Do Something ? ) (et je pourrais en citer des dizaines du même acabit), l'ensemble se veut très répétitif. Cependant, quelques plages sont à sortir du lot, comme « Mist » un remix très lunaire d'« Out of Phase » du premier Parasite Eve, où éncore « Forbidden Powe » (le thème d'Aya). « The Depth of Aya Memory) aussi, qui rappelle d'ailleurs par instants l'esprit du thème de Final Fantasy VII. Mais elles n'ont jamais l'éclat des originaux et, il faut bien l'avouer, on finit par trouver les 2 CD voire : interminables. Heureusement, la seconde galette

réussit à réveiller quelque peu l'audi-



toire en se faisant plus énergique. Les mélodies bénéficient d'un soin sensiblement supérieur et les ambiances taciturnes, sans disparaître, s'estompent tout de même quelque peu. Pourtant, si un mot pouvait admirablement qualifier cet album, il s'agirait de « poussif » ! Difficile de se sentir porté, et l'identification s'annonce quasiment impossible pour ceux qui n'au-ront pas accompagné Aya Brea dans ses secondes aventures. À conseiller aux collectionneurs, mais à eux seuls



n excellent film intastique dans la gnée de "LES AUTRES"

ous allez de nouveau voir peur du noit.

Ves Craven

PEUPLE DES TÉNÈBRES

À l'occasion de sa sortie en salle le 23 avril

# NVITATIO

pour le film

"Le Peuple des Ténèbres"



En composant le...

892 705 222

es melleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

Internet étant définitivement devenu indispensable à la vie des membres de la rédac, voici un extrait du bookmark de Joypad qui vous permettra de mieux connaître nos habitudes et centres d'intérêt. (P.-S. : pas de panique, les sites lecteurs reviendront le mois prochain.)

#### Chris

#### www.cafzone.net

Chris a beau se la jouer intello, c'est avant tout un geek qui passe beaucoup de temps derrière son PC. Du coup, le seul moyen de se faire comprendre, c'est d'aller sur cafzone.net, le site



du Doc qui se charge de tester le matos dans « Joystick ». Au programme, des news sur les films, sur le matos, sur Internet et bien évidemment sur les ¡eux vidéo.

#### www.poesie.webnet.fr

Little Bouddha est aussi un être raffiné qui prêche la paix dans le monde. Pour pouvoir briller en société et envoûter les femmes, il consulte ce site et mémonse les plus belles tirades romantiques. Heureusement pour lui, il a une excellente mémoire qui lui permet de réciter tout Cyrano à la perfection... Et en y mettant le ton!

#### Gollum

#### www.llberation.fr

Entre deux visites à Boursorama.com où il voit quotidiennement son capital investi s'effondrer, Gollum aime se tenir informé de l'actualité mondiale, ça lui permet de relativiser ses pathétiques prestations de golden boy. Sauf quand il lit la rubrique économie...

#### http://membres.lycos.fr/viavirtualis

Voilà un site qui nous aura tenu en haleine pendant plusieurs mois. Les énigmes qui sont posées feront travailler votre cervelet jusqu'à ébullition. À Joypad, on est arrivé jusqu'à la 25°; au-delà, on bloque. D'ailleurs, si quelqu'un connaît la réponse, qu'il nous l'envoie rapidement par mail, par pitié. Le premier qui répond gagne un cadeau (qui reste à définir).

## www.aquarelle.com/html/shop\_enter\_fr.ht m

Pour s'excuser de son tempérament de macho envers ce qu'il appelle « les femelles », Gollum se voit régulièrement obligé d'envoyer des



bouquets de roses à ses pauvres conquêtes. Même s'il n'y croit pas vraiment, il sait que ça fait toujours plaisir, car comme il dit: « Oh tu sais, les gon-

zesses, il ne leur faut pas grand-chose, une tige verte avec quelques couleurs au bout et elles font la fête. » Pas de doute, il aime les femmes.

#### Trazom

#### http://f1.racing-live.com/fr

Trazom est un véritable pro de la Formule 1. Il connaît toutes les règles de la FIA, tous les acteurs du circuit automobile sur le bout des doigts, des pilotes aux mécaniciens stagiaires de chaque team, et se dit amoureux du respect et du code de conduite. Bizarrement, ça ne l'a pas empêché de me rentrer sauvagement dedans en kart (NDTraz : parce que tu roulais à 2 km/h!) et de repartir en affichant un sourire malsain sur son visage. Et dire qu'il a son permis de conduire...

#### www.ayrtonsenna.com

Sa passion pour le pilote brésilien n'est un secret pour personne. Il possède d'ailleurs une réplique de son casque



en édition limitée et signée de la main du maestro (véridique!). Apparemment, le prix fut exorbitant (NDTraz: ben finalement non, il vaudrait 10 fois plus aujourd'hui!), mais quand on aime... Enfin bref, vous voyez un peu le genre. Surtout ne lui faites pas la blague de la tarte au(x) mur(es), il risquerait de le prendre moyen.

#### www.reseauvoltaire.net

Traz ne s'est jamais laissé abuser par les informations « légales » que tout le monde gobe facilement, sans se poser de questions. Il fouine, il cherche la vérité. Notamment sur le Net, car il yeut comprendre! Depuis ses lec-

tures profondes des bouquins de Jimmy Guieu (le premier à avoir parlé des Men in Black, il y a plus de 20 ans !), il ne croit plus à l'information pré mâchée. Connectez-vous sur ce site, leur « vérité » fait froid dans le dos...

#### RaHaN

#### www.shacknews.com

Le Bourvil de la rédac est un puriste. Quand il va sur le Net, ce n'est pas pour visiter les sites de base. Non, môssieur vaut beaucoup mieux que ça. Alors il consulte régulièrement Shacknews pour connaître l'actualité du monde du jeu vidéo que l'on affectionne tant. Le site est entièrement en anglais, mais bien évidemment, comme « Rwouahanne » est trilingue (français, anglais, flamand), ce n'est

pas un problème pour lui.

#### www.langocha.com

Mais qui se cache derrière Maître Yash Paramjit ? Ce faiseur de news trouve toutes les perles de l'Internet. Au programme, des vidéos,



des photos et les sites les plus débiles de la toile. Un humour qui a même su convaincre Anne Roumanof. Si ça c'est pas un gage de qualité...

#### Greg

#### www.the-magicbox.com

Après avoir dénigré le site pendant des années – « ouais, des Américains qui pensent avoir les news avant tout le monde... Laisse moi rire! » –, il se retrouve en page de démarrage de son Mac à la rédac. Incontournable pour tous les adeptes de l'import, ce site, malgré son interface minimaliste, est une vraie mine d'or en termes d'informations.

#### www.datingslm.com

La Japon a définitivement trop déteint sur Gregu. À tel point que, comme eux, il adore les



simulateurs de drague. Celui-ci fait partie de ses préférés, il est en français et surtout super gratuit, ce qui fut déterminant pour son choix!

#### www.sytadin.equipement.gouv.fr/

Greg est tellement radin qu'il ne veut pas gâcher d'essence dans les embouteillages. Du coup, il passe son temps sur ce site pour connaître l'état des routes. Son rêve serait un site qui répertorie toutes les stations-service discount, ce qui lui permettrait de tout réinvestir dans France Five, son Citizen Kane à lui.

#### Kendv

## $www.conspiration.cc/archives/arch\_fev\_20\\03.html$

Certains pensent que la vérité est ailleurs. Kendy a découvert où elle se trouve. Grâce à lui, vous saurez pourquoi l'aspartame est dangereux, que des guerres extraterrestres se déroulent en ce moment autour de notre soleil... J'ai toujours pensé que Kendy était un peu parano, mais finalement il a peut-être raison. Va falloir que je m'intéresse aux Ummites...

#### www.zetatalk3.com/french/zetahome.htm

Ce site résume à lui seul toutes les conversations que Kendy a depuis 3 mois. Les coups des extraterrestres Zétas, le basculement des pôles, le réveil du genre humain et de ses vibrations... Tout y est. Une fois que vous aurez fini la lecture des différents articles, vous comprendrez peut-être ce qui se passe dans la tête de Kendy... Je vous plains!

#### www.gbacentral.net

Kendy est bel et bien le spécialiste de la rédac en matière de GBA, il « masterise » à mort tous les sites qui en parlent. Selon lui, Gbacentral est de loin le meilleur!

#### Willow

#### www.mad-movies.com

Grand passionné de cinéma fantastique, Willow ne jure que par Mad-Movies. Le site du célèbre magazine propose des mises à jour régulières sur toute l'actualité avec un point de vue ma foi très pertinent. D'ailleurs, j'en profite pour vous conseiller d'aller faire un tour dans la boutique Movies 2000 (49 rue de la Rochefoucauld 75009 Paris, près du métro St-Georges) et faire le plein de films et photos diverses. Oui, oui, c'est du copinage, mais une fois de temps en temps, ça ne fait pas de mal!

#### www.mysongbook.com

Lorsque Willow ne pige pas un riff de Toto, un arpège de Scorpion, un slide de Ben Harper ou un solo de Def Leppard, il file droit vers Mysongbook et récupère toutes les partitions de guitare et le fichier midi qui lui permet de s'exercer devant son miroi... oups, son PC! C'est grâce à ça qu'il a, pour reprendre son expression, « gagné en virtuosité », et aussi fait gagner en lourdeur!

#### www.happytreefriends.com

Comme beaucoup de personnes, Willow affectionne les cartoons d'Happy Tree Friends: voir des petites bestioles se trucider entre elles le rend Joyeux pour la journée. Si vous aussi vous êtes adepte de la violence gratuite, allez immédiatement visiter le site. D'ailleurs,



pour visionner tous les épisodes (il y en a plus d'une vingtaine), il vous suffit d'aller ici : http://web.dkm.cz/koplih/htf/htf.htm.

#### Julo

#### http://karoshi.report.free.fr

Là, J'avoue que je ne connaissais pas du tout. Et pourtant, quelle belle trouvaille que nous a fait le père Zulo. Le créateur de cette home page est un Français qui a migré à Tokyo et fait régulièrement des « report' » sur les aspects de la ville et les chocs culturels qui en découlent. Pour une fois que l'on ne retrouve pas les clichés habituels des Japonais... Ça fait plaisir!

http://loc.pompe.free.fr/page/hom01.html II y a longtemps, j'ai promis à Julo que je lui offrirais une pompe à bière afin qu'il puisse se servir des pressions à domicile. Quand j'ai vu le prix que ça coûte (environ 1 500 euros), je m'en suis vite mordu les doigts. Argh! Julo, si j'en paye la moitié, ça te va?

#### www.shenmue.com

Julo est un optimiste, ce n'est un secret pour personne ! Ce doit être la seule personne sur cette planète qui continue de consulter quotidiennement shenmue.com alors qu'il n'est jamais mis à jour... Oh le nase !

#### Elwood

#### www.citationsdumonde.com

Elwood puise sa surpuissance dans cita tionsdumonde.com, un site qui comme son nom l'indique compile des milliers de citations de personnalités de toutes les époques. Cela dit, je me deman-



de si l'élève n'aurait pas dépassé les maîtres. Mais bon, notre éthique nous empêche ici d'en dire plus...

#### www.homecinema-fr.com

Le chauve de la rédac a des goûts très simples en matière de technologie. Il n'est pas très exigeant, il veut juste ce qu'il y a de plus gros et de plus bruyant, donc, par extension, ce qu'il y a de plus cher. Ses voisins font la tronche, mais après tout, comme il dit : « J'les emmerde, chuis proprio! » Une belle leçon de savoir-vivre!

#### www.ateliers-lofts.com

Elwood ne se satisfait plus de son penthouse bourgeois dans le 17°, il veut taper plus fort! Depuis quelques mois, sa tête est encombrée avec des idées de loft! Rien que ça!

#### Karina

#### www.hbo.com

Karine ne jure que par les séries d'HBO, la chaîne du câble américaine. Sex & the City, OZ, Les Sopranos... Elle a tout vu. Néan-



moins, honte à elle, elle n'a toujours pas vu la 2° saison de *Six Feet Under.* Faut dire qu'elle était trop effondrée après la mort d'Augustus dans *OZ* dont elle était follement amoureuse, tout comme elle aimait éperdument Pussy des Sopranos. La pauvre...

#### http://fr.news.yahoo.com/47

Karine est toujours la première à savoir quand Britney Spears a rompu avec son boyfriend ou le prix de la bague de mariage de J-Lo. Son secret : la rubrique « people » de Yahoo. Rien à dire, elle sait vraiment tirer profit de sa connexion Internet!

#### Mister Brown

#### www.olympiquelyonnais.com



Mister Brown est un optimiste. Bien que Lyon connaisse une saison en dents de scie, il ne cesse de supporter l'équipe de son cœur. (NDGollum:

Ce qu'il ne sait pas encore, c'est que le champion, cette année, ce sera l'OM!)

#### www.adcritic.com

Le spécialiste de la pub à la rédac consulte régulièrement ce site dédié aux spots publicitaires. Toutes les dernières pubs sont téléchargeables gratuitement.

#### Angel

#### www.tvtome.com

Véritable encyclopédie de la télé, ce site répertorie toutes les séries avec un résumé de chaque épisode. Pour les gens comme moi qui établissent leur emploi du temps selon le programme télé, il s'agit du site parfait!

#### www.nme.com

Tous les potins et les ragots musicaux sont sur le site du légendaire hebdomadaire anglais *NME*. Pour connaître les demiers



travers de Jay Kee (Jamiroquai) en boîte de nuit, les bastons des frères Gallagher d'Oasis...

#### www.rtl.fr/rtlsport/foot/lematch.asp

On refaaaait le maaaaatch! La meilleure émission de football présentée par le fantastique Eugène Saccomano est en écoute toutes les semaines sur le site de RTL. Au programme, de la polémique, de la polémique et encore de la polémique. C'est le concêpt de l'émission et c'est ce qui la rend passionnante à écouter (ou à regarder sur LCI).

#### LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

autre sonneries Reggae

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.net

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le 0899 700 907, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: +30 Reggae.. 1563. Vous pouvez choisir parmi 30

HIFI - POLYPHONIQUES ! La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le vivison des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (e

Exclusif | TOUTES NOS SONNERIES SONT

ion des Instruments, et se Melodies sont accompagness in la College de John de

	autre sonneries CATALOGUE C	OMPL	ET.
	minitel 3617 PE	RSOMO	
	1er gaou	5>409	R≥ Z Qu'
i	All the things she said	55136 55607	Qui
l	Art de rue Asereje (Ketchup song)	55410	Řг
į	Avec classe.  Destinée	55024 55037	Ra Re
i	Dilema	55412	Re
	Jenny from the block La Beuze-Le frunkp	55413 55210	Re Sa
ı	La soupe aux choux	56040	Si
į	Le flic de Beverly Hills Le parrain	55417	Sta
	Les bronzés font du ski Marie	55419 55818	Stı Su
	Mission Impossible	55422	Th
	Paris latino Plantation	55162 55424	Th
Ì	Taxi 3	55492	Th
	Ti amo	55568 55426	Tu Tu
į	Without me +Le Top 20 permanent	1599	Ü
	RAP / RNB 03 Bonnie and Clyde	55305	Ur
	113 fout la merde 1m73, 62 Kg	55604 56078	Uni VV
	4 my people.	56993	W
	5.9 1 À demi nue	56303 56101	W
	Addictive	55021	Yo.
	All I have Always on time	55454 55881	P
	Another day in paradise Are you ready	56083 55017	19 19
	Are you that somebody Art de rue	55687	Αŀ
	Art de rue Assassin de la police	55607 55299	Al
	Au nom de la rose	56494	An
	Avec classe Avoir des potes Bad boy for life Bad boys de Marseille	\$5024 \$5289	A
	Bad boy for life	56086	Ba
		55945 55606	Ba
	Because I got High	56971 56612	B)
	Belsunce breakdown Bills, bills, bills	55884	BI
	Black suits comin'	55567 55777	BI
	Bomba 2002	56302	BI
	Boom boom Bootilicious	55051 55865	Bo
	Bump bump bump	54113	Bri
	Business C'est mon truc	55939 55613	Bu
	Cendrillon du ghetto Cleaning out my closet	56622 55672	Ca
	Clint Eastwood	56644	Ca
	Come with me Dance for me	56691 55614	C
	Destinée	55037	CI
	Diamant noir	55775 55917	C
	Don't know what to tell ya Dr. Hannibal	55496 54123	C
	Du rire aux larmes	56080	D
	Elle donne son corps avant son nom Elle te rend dingue	55609 56886	Do
	Enfants du ghetto	55077	D
	Ensemble Family Affair	55473 56799	D
	Femmes	54043	D
		56315 55582	D
	Freestyler Frotti-frotta Full moon	55474 56313	
	Funky cops-Let's Boogi	e 55898	E١
	Funky Maxime Gangsta's Paradise	56359 56685	F
	Gaz-L which to be districted at	56905	Fr
	Girl talk Give me the light	55444 54070	GGG
	Got what you need	56049	G
	Happy He's unbelievable	55921 55491	H
	Heartbreaker	55284 55285	Н
	Hero I believe I can fly	55715	Н
	need a girl	54138 56301	Н
	USASI KIISA IOAS UKS DII	55394	Н
	I'm gonna be alright If you had my love. Je danse le mia	.55703	H
	Je danse le mia	56145 54049	H
	Je me souviens Jenny from the bloc Just a little	k 55131	1
	Just a little Keep this fire burning	55075 54153	11.3
	Killing me softly	56362	ΙŤ
	La playa La tribu de Dana	55377 56473	ir ir
	Le bilan Le guide du loubard	55954	lr
	J		

5	), le n° du téléphone i: Par exemple: <b>+30</b> R	eggae.	., 1563. Vous pouvez chi	oisir pa
12	e en appelant le OB95	7009	07 et en saisissant la ré les par téléphone au 089	reren
o	BILES, web www.perso	mobile	s.net, wap wap persom	obiles.
Ī	RAD RNE (Suite	56116	Like a rolling stone	5472
	Qui est l'exemple	56906	Like a rolling stone Lithium Little by little Little wonder Maria Maria Master of puppets Mayonaise Me and bobby McGee Mercedes Benz	4146
	R n'b 2 rue	56621	Little wonder	5462
	Rap business	55888 56618	Maria Maria	i5595 i4132
	Regarde le monde	55668	Mayonaise	4089
	Regulate Sache	55899	Mercedes Benz	5487
	Si c'était à refaire	54030 54018	Modern love	5463 54102
	Stan	56634	Mercedes Benz Modern love Mr Freeze My Michelle New born New sensation New year's day Not an addict	4125
	Survivor	56637	New sensation	54040
	Survivor The boy is mine The message The next episode Through the rain Tu es la seule qui m'aille	56099 54124	New year's day	56763 54103
	The next episode	56632	Nothing else matters Objection Ola kala Otherside	54135 55780
	Tu es la seule qui m'aille	54050	Ola kala	4105
	Tu me plais U got it bad	55623 56051	Otherside Oye como va Paint it black Paradise in me	56757
	U remind me	56770 54045	Paint it black	55750 54101
	Une femme avec une femme	54154	Perfect	4086
	Walking away	56619 56047	Perfect Polly Pretty fly Pride (In the name of love) Purple haze Rainbow children	55596
	What's your flava	55910 56143	Pride (In the name of love):	55985 55860
	You don't have to call	55682	Rainbow children	54061
	₱190 Rap!	., 1554	Rainbow children Rebel rebel Sacrifice She is love. Shiny happy people Smells like teens spirit Smoke on the water Something is wrong Song 2 Song 2 Songbird Sony seems to be the hardest Space oddity	55464
	19-2000	55069	Sacrifice	55479 54058
,	About a girl	54143	Shiny happy people	55142
	All the things she said	55136	Smells like teens spirit Smoke on the water	55340 55427
	Another one bites the dust	55113	Something in the way	54144 54100
ŀ	Ashes to ashes	55457	Song 2	55787
	Bachelorette Basket Case	54077 55791	Songbird Sony seems to be the hardest	54057 55475
	Big gun	55271	Sony seems to be the hardest Space oddity Special cases Stainway to heaven Start me up Still loving you Stole	55467
	Big time sensuality Black Celebration Black or white	55699	Stairway to heaven	56790
	Black or white	55711 54134	Start me up	50800 56786
	Blowin' in the wind	55471 EE/E0	Street spirit	54129 54062
	Bohemian rhapsody	54151	Suicide blonde	54041
1	Bridge over troublad Water	54073	Sultan of swing Sunday bloody sunday	56762
}	Bullet with butterfly wings	54091	Supreme Support the devil	56520 55745
2	Californication.	56760	Supreme Sympathy for the devil Take a little piece of my heart Take a look around The call of Ktulu	55485
2	Can't stop loving you Candle in the wind	55221 55476	Take a look around The call of Ktulu The end The lemon song	54046 54133
ļ	Canonball	55442	The lemon sond	55167 54130
7	Close to me	55141	The man who sold the world	55344
7	Cocaine Come along	55940	The rock show	55158
5	Come as you are	55713 55764	The times they are a changin'	55470 54136
)	Disarm	54090	The wall	55902
5	Disco girl.  Don't go breaking my heart	55477	This is the place	54082
7	Don't know why	54081	Tide is high	54112
9	Don't look back in anger	54059	Tonight Tonight	54093
3	Don't speak  Dont let the sun go down on me	. 55190 £55478	Undercover of the night	55851
2	Drowning	55133	Underneath your clothes. Video killed the radio star.	55679 55097
3	Enter sandman	55654	Walk of life	55932
3	Ever dream Feel	54140 55151	Walk this way	55826
5	Fash Dance She is a man ac	55149 54121	War pigs War song	54115
9	Give it away	54084	We are the champion	56764
9	Goodnight moon	54071	Where did you sleep last night	55339
1	Hard as a rock.	55301	With or without you Wonderwall	55655 56791
4	Heart shaped box	54145	Yesterday	56913
5	Help Delis	56911	Zero Zero	54087
8	Hey Joe	55704	Ziggy stardust	55465 1561
4	Highway to hell	55688	ROCK FRANÇAIS	55575
0 2	Human behaviour	54074	Apologie	54047
3	Hurricane Carter	54010	Au néant.	55466
9	I am a rock	54025	Ça c'est vraiment toi	56120
15	I'll be good.	55640 54152	Cela nous aurait suffi	54063
3	I'm outta love	55468	Coccinelle	56179
7	in a broken dream	54064	Drunken sailors	54055
34	in my place in too deep	55020 55782	Emma	55382
7	International	54156	l'ai demandé à la lune	56096 56898
8	Jaded	55823	Je dis aime	54020
7 2	Jump	55656 55044	Je rume pu d'shit Je n'yeux pas rester sage	55341
770	Karma police	55280	Je veux nager	54029
0	Knocking on heavens doo	r 55469	L'aventurier	56097
2	Le Brio	54034 55367	L'intidelité La bombe humaine	56121
0	Life on mars?	55461	Supreme Sympathy for the devil Take a little piece of my heart Take a look around The call of Ktulu The end The lemon song The man who sold the world The rock show The scientist The times they are a changin' The unforgiven The wall The zephyr song This is the place Tide is high Today Tonight Tonight Under the bridge Undercover of the night Underror o	54032
n	200 1 15 C . (3 1 C m)	0001-1	5CHEMN 3617:084 € N	10.

oísir pa	armi 30 ce 1563		英品
99 700	907, ou		T CO
obiles.			3
55472	Le chemin	, A (	5056
54146	Le complexe d	u com flakes !	4019 I
54056 55462	Mala Vida	us portera	6178
55595	Mao boy Motivés	4 H H H H H H H T T T	55573
54132 54089	Non non n	on non	55632 54022
55486	Onde Sens	uelle :	56177
55487 55463	Salut à toi		55371 54033
54102	Salut à toi Salut les a	moureux.	54051
54125 54137	Soledad. Song for a Tchi cum b	ledi	5 <b>5489</b>   55770
54040	Tchi cum b	ah .	55896
56763 54103	Tomber la Tostaky	chemise	56184 54054
54135	Un hommi	e pressé . 🙏	55391
55780 54105	Un jour er #70 Rock	France :	56383 1548
54083	VARIÉTÉ	S	
56757 55750	A new day Afrique ac		56034 55326
54101	Alexandrie	Alexandra 1	56222
54086 54142	Aline. Allumer le	feu	56228
55596		lbert	55157 55597
55985 55860	Au mont s	ans soucis	54044
54061	Au pays des me	rveilles de Juliet	54117 56300
55349 55464	Besoin de riei		55048
55479	Coeur pero	U at an inserver of	55312
54058 55142	Cassé Ces soirée	s la	54147 55734
55340	Chanteur	De Jazz	55323
55427 54144	Des mots q	ur confidences ui résonnent	55134
54100		ntée nce	
55787 54057	Du rhum	des femmes	55721
55475	Elisa		55720 55889
55467 55311	Elle, tu l'a En apesan		55549
56790	En chanta	nt	55327 56209
55855 56786	En rouge - Ensemble		56501
54129	Entre nou		55456 54016
54062 54041	Etienne, E Fanny Arc	lant et moi	55208
55060 56762	Femme de	s années 80 téléfon qui son	55315 55843
56520	Hymne a	'amour	54013
55745 55485	I'm alive Il est libre	Max	55730 55121
54046	Il suffira d	l'un signe	55095
.54133 55167	Innamora	mento	55709 56411 55738
54130 55344	J'ai besoir	d'amour rêve d'elle	55738
55692	J'attends	l'amour	55615 56123
55158 55470	J'en ai ma	oc dour name	54111 55308
54136	Je l'aime	à mourir 🐰	56081
55902 55023	Je marche Je ne veux		55880 56185
54082	Je serai .	pas travailler je resterai	56506
54112 54092	Je t'aime	je resterar .	55378
.54093 54085	Je t'aime p	lus que tout	54065
55851	Je te don	ne s ton amour ivrai bout	55319
55679 55097	Je te rend je te surv	s ton amour ivrai	55593 55040
55932	Jusqu'au	bout	56144
56949 55826	KKOQQ L'agitates	ır	56075
54115	L'aigle no	ur	55690
. 55139 56764	L'amour n	am gram ' <b>a pas de loi</b>	55838 55497
56523	L'Azıza		55617
55339 55655	L'été indi	i sentimentale en	56092
56791 56913	La beuze-	Le frunkp	55210 54017
55480	La chanso	n con	55033
54087 55465	La corde et La fille d'	les chaussons	54053 55147
1561	La fille du co	supeur de joints	55803
5 : 55676	La javana La maladi	ise e d'amour u démon	56291 55328
54047	La salsa d	u démon	56229
. 55466 54052	La vie rait c	e qu'elle veut	56424
56120	Laisse-mc	d	54099
i 56310 i 54063	Le paradi	nı cantare s blanc	56892 55058
56179	Le netit honbo	mme en mousse	55629
54012 54055 55942	Le tango	sergent de l'ennui opulaires ps élysées	54069
55942 55382	Les bals p	opulaires os élysées	55330 55796
56096	Les chose	ns d'abord	20210
56898 54020	Les copai	ns d'abord ns de minuit	56430 56215
55298	Les embo	ns de minuit uteillages i Connemara	54068
55341 54029	Les lacs du Les Ricair	i connemara	55324
55779	Les vieux	mariés	55325
56097 54021 56121	Lucie	mariés	55395
56121	Lucie Ma prière Macumba Manhatta	a become on the	54039 55560
54048	Manhatta	n-Kaboul	56312

	x 2 1 x xxx 2 6	<b>●</b> 357
55056	Marie 55818	23786
54019	Mélissa 55706	25700
56769	Millésime	
56178	Milord 54014	23583
55573	Mister Renard 56128	PAGE CO.
55632	Moi Lolita 55523 Mon amant de St-Jean55545	23684
54022 56177	Musique 55736	- VEUX-TI
55371	Musique 55736 Musulmanes 55332	23588
54033	Ne reviens pas 55452	
54051	Noir c'est noir 56226	TO CO
55489	Non je ne regrette rien 54015	23502
55770	Nos rendez-vous 55737	
55896	Nuit de folie 55043	V.C
56184	On ira tous au paradis 56242	23779
54054	On n'sait jamais 55309	
55391	On va s'aimer 55622	23762
56383	Pardonne moi 55839	-
1548	Paris latino	
	Paroles paroles 55660	23399
56034	Partenaire particulier 55702	72
55326	Petite Marie 55117	23432
56222	Plus haut 55997	
55827	Pourvu qu'elles soient douces 55841	CA:
56228	Près de moi 56626	23805
55157	Pull marine 55103	E A
55597	Quelqu'un m'a dit 55199	21806
54044	Retiens-moi 55376	21800
54117	Réver 55836	
56300	Sang pour sang 55883	
55048	Sans contrefaçon 56213	
55312	Seul 56897 Seule 55070	
54147		
55734		
55323		POUR
55109 55134	Sous le vent 56232 Ti amo 55568	08997
	Ti amo 55568 Tien An Men 55449	23 586
56214 55034	Tournent les violons .55626	c'est to
55721	Tout doucement 56712	Accès
55720	Toute la musique que , aime 56227	◆ Draj
55889	Toute première fois 55041	≠ Anır
	Tra te e il mare 55684	<b>♦</b> Sign
55549 55327	Tu sauras me trouver 54037	<b>♦</b> Hor
56209	Tu trouveras 56035	Téléphoi
56501	Un enfant de toi 56077	
55456	Une belle journée 56095	
54016	Hea fille any veny clairs \$5333	
55208	Vivre pour le meilleur 55601 Vous les femmes 56008	27 708
55315	Vous les femmes 56008	27708
55843	Y'a une filie qui habite chez moi 54031	
54013	#360 Variétés! 1564	2
55730	COMÉDIES MUSICALES	27871
55121	Autant en emporte le vent 55307	Z7 07 1
55095	Avoir une fille 55862	3
55709	L'envie d'aimer 55603	
56411	Le monde est stone . 55165	27874
55738	Les rois du monde 56512	Flore
55615	◆10 Comédies musicales¹ 1574	
56123	DANCE / ÉLECTRO	( -S
54111	2 times 56153	27963
55308	A 20 ans 55310	100
56081	Aerodynamic 56613	
55880	Ain't it funny 56779	SE T
56185	Around the world 56116	27925
56506	Asereje	
.55564	Barbie Girl 56114	
55378	Blue56497	
54065	Breathe 54149	27952
56026	Burnin' 54119	-
55319	Can't get you out of my head. 56823 Cheeky song. 54036	
55593	01.11.1	
55040 56144		27970
56075		હા
56074		ST.
55690		27841
55838		27841
55497	Donne sa chance au fun 54011	1
55617		W
55484	Dreams 55431	27803
56092	Fins zwei polizei 55384	(4.00)
55210	Encore une tois 55434	1 2
54017	Eternal Flame 56950	12 6
55033	Firestarter 54150	27978
54053	Fresh 55481	115
55147	Fuego 55304	4.1
55803	Gimmie, gimmie, gimmie 56956	
56291	Harder, better, faster, stronger 54118	27767
55328	Hysteria55455	
. 56229		1 1 1 min .
54128	insomnia 56161	
54128 56424	Just a place in the sun 54066	27805
54128 56424 54099	Just a place in the sun 54066 La primavera 55718	27805
54128 56424 54099 56892	Just a place in the sun 54066 La primavera 55718 Lambada 56710	27805
54128 56424 54099 56892 55058	Just a place in the sun 54066 La primavera 55718 Lambada 56710 Like a prayer 56063	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629	Insomnia 56161 Just a place in the sun 54066 La primavera 55718 Lambada 56710 Like a prayer 56063 Lost in love 55495	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329	105	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 54069	Insomnia	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 54069 55330	Insomnia 561bi Just a place in the sun 54066 La primavera 55718 Lambada 56710 Like a prayer 56063 Lost in love 55495 Love don't let me go 56127 Mundian to bach ke 54060 My vision 55447	27805 11 27974
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 54069 55330	Insomnia	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629 54069 55330 55796 56316	Insomnia	27805 27974 27974
54128 56424 54099 56892 55058 55629 54069 55330 55796 56316 56430	Insomnia	27805 27974 27974
54128 56424 54099 56892 55058 55629 54069 55330 55796 56316	Insomnia	27805 27974 27974
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 55330 55796 56316 56430 56215 54068 55331	Insomnia	27805 27974 277774 277773
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 55330 55796 56316 56430 56215 54068 55331	Insomnia	27805 27974 27974 27774
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 55330 55796 56316 56430 56215 54068 55331	Insomnia	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55629 55329 55330 55796 56316 56430 56215 54068 55331	Insomnia	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55058 55329 54069 55330 55796 56430 56215 54068 55331 55324 55324 55325	Insomnia	27805 27974 27974 217772 277964
54128 56424 54099 56892 55058 55058 55329 54069 55330 55736 56215 54068 55331 55324 55325 56212	Insomnia	27805 27974 217772 21773 217764
54128 56424 54099 56892 55058 55058 55329 54069 55330 55736 56215 54068 55331 55324 55325 56212	Insomnia	27805
54128 56424 54099 56892 55058 55058 55329 54069 55330 55736 56215 54068 55331 55324 55325 56212	Insomnia	27805 27974 217772 21773 217764

0 7250 7650	Panasonic GD67 887			
55818	<b>₹102</b> ♥	JEI'AME	105 gos (9)	23 654
55706 56939	¥ 91	JET'Y	BATTREMON	
54014 56128	23583	25437		TU ME FRIS.
55523 ean 55545	23684	23589	23 436	23681
55736 55332	23588 23588	23565	A TO 23 648	23645
55452 56226 en 54015	23 502	23882	23410	23 771
. 55737 55043	WELL	A ODENETCE	403	23 570
dis 56242 55309	23779	23772 8) FOOT (S)	23674 DFS 200	23570
55622 55839	23762	23524	23 395	23394
55660 55660	23 399	23 788	23 793	23574
55117	23432	الحرائر	23 449	CORSICR 1
55997. ICES 55841 56626	Charles	HELLO, 2021	<b>₩</b> \$(2)\$ <b>♥</b>	A
55103 55199	23805 TURBO	123801 NØWAP	23800	23494
55376 55836	23806	23804	23802	27916 TIENOU
55883 56213		1000	20	a 10 0 (C
56897 55070	<b>(-7)</b>	LUGG	5	27896
54127 56006	BOUR CHANG	ER VOTRE LOG	O: annelez le	TE T'O
56232 55568	0899 700 907,	entrez la réfèren èro de téléphone	ce du logo (ex	27770
55449 ns. 55626 56712	c'est tout!		as mount	HANQUES TO
ume 56227	◆ Drapeaux de     ◆ Animaux 112	s pays 1124 +5	exy 1126 ements 1136	27906
55684 ver 54037	+ Signes du zoi + Horreur 1132	diaque 1148 + /	Amour 1127 5 1138	MINNO!
56035. 56077	Téléphones compati	bles ALCATEL NOKI	and A white	27754
56095 lairs 55333	19	SPWARE!	\$50° 2\$	SQ T DCT.
56008	27708	27881	27863 CWUS	27918
1564 1564 1CALES			27918	27586
ent 55307 55862	27871	27878 MON	THE THE	5000
55603 ne 55165	27874	27 992 BEBE	27781	27 000
56512 ales 1574	E CE		MAS CO	50 02
TRO 56153 55310	27963	27 967	27997	27 930
56613 56779	AS T PILL	TO TOIL		A R
56116 55571	27925	27955	27993	27920
_56114 56497	100 de	T'ARTE		
54149 54119	27952	27965	27907 TU	27751
yead 56823 54036 56168	Syou	5.0	ME DOUBLES PILES	27741
rld 55375 54120	-	27872	TO DOLL	100
56642 55918	27841	je t'aime	27885	27724
54038 fun 54011 54094	Coulez	Goulez Co.	CH? WINET	LANE CONTRACTOR
55431 55384	27803	27R95	27875	27910
55434 56950		CAVA	N&WAR	PEACEA
54150 55481		21711	27001	27983
55304 nmie 56956	37.50	4	(A)	30
onger 541 18 55455 550 14	294	27987	27995 CHUY	27988
56161 un 54066	TO COURS	12300	# DECHRE	
55718 56710		30	(1) H-0	IAE
56063 55495	## · ##	27988	27806	27 867
go 56127 ke 54060	-	222		SW K
55447 55716 n 55583	27774	27972	27917	27893
rth 54067 go 55768	2000	ALGERIE	<b>(C)</b>	
56094 trol 55276	27 713	27838	27823	27858
eiro 55922 54114	्रिकलः	MONTE		الجسراس
55446 55904	(A) (A)	27999	27998	27714
55876	12 mary		THE REAL PROPERTY.	No.



# SONY, SUR par Gollum UNE NOUVELLE VOIE

C'est à Londres que Sony Computer Entertainment Europe avait convié toute la presse afin de lever quelque peu le voile sur son futur line-up online. Si les surprises furent bien maigres (Destruction Derby Arenas), le bon fonctionnement et le capital ludique des titres présentés avaient de quoi attirer, sans pour autant transcender. Non, la plus probante démonstration, il fallait bien la chercher du côté du offline. Avec l'Eye Toy, ce petit accessoire/jeu, Sony s'apprête bien à révolutionner notre manière de jouer. Oui, rien que ça...

n M g a d d s

n préambule à un E3 2003 que nombreux attendent explosif, Sony et Microsoft fourbissent d'ores et déjà leurs armes afin de triompher de la guerre du online. Un véritable marathon dont le vainqueur n'est, aujourd'hui, pas encore clairement identifiable. Il y a quelques jours de cela, Microsoft semblait en effet avoir pris un léger ascendant avec son fameux Xbox Live opérationnel aux États-Unis, Japon et en Europe. Dans la foulée, le géant de Redmond avait même annoncé un

total de 350 000 joueurs inscrits à son réseau. Dans le même temps, si Sony est déjà présent aux US et au Japon, les joueurs européens ne sont pas encore connectés. Sans qu'une date précise n'ait été arrêtée, Nainan Shah, vice-président du Business Development chez Sony C.E.E., évoque un lancement pour la rentrée 2003, avec une phase de bêta-test ouverte dès le 21 avril à 3 000 heureux élus (inscriptions sur le site <a href="www.playstation.fr">www.playstation.fr</a>). Cependant, en attendant, difficile pour le constructeur nippon de laisser le moindre avantage (ne serait-ce



Toujours aussi impressionnentes, les déformations des cerrosseries prendront encore plus de sens lorsqu'elles seront signées par vas « amis » du Nat !

# AVANT-PREMIÈRE

En mode sola au en multijoueur anline, le casque de communication permettra de renforcer l'implication



À ce jour, SOCOM US Navy Seals s'est déjà écoulé à plus d'un milion d'exemplaires aux États-Unis Sony Europe compte bien capitaliser sur cette lancée





que psychologique) à Microsoft. Il aura donc suffi d'un communiqué laconique pour « rétablir la situation ». Ainsi, Sony annonce avoir vendu 600 000 kits de connexion PS2 dans le monde, se plaçant de facto largement en tête (quantitativement parlant en tout cas) face à son adversaire principal. Mais, vous l'aurez compris, la guéguerre des chiffres n'est qu'une façade, l'important résidant dans la sève essentielle de tout service online : ses jeux et services ! Après des mois de mystères, voici ce que nous prépare Sony pour l'Europe...

## Le online selon Sony : le choix !

La poignée de titres présentés ne proposaient aucune approche (ludique ou esthétique) révolutionnaire, mais avaient le mérite de cerner des genres porteurs. De l'efficace SOCOM US Navy Seals misant sur l'infiltration, à Hardware, penchant militaire de Twisted Metal Black, en passant par Destruction Derby : Arenas marquant le retour de la saga de caisses bien « bourrinne », pas de doute, Sony mise initialement sur un line-up prudent, à défaut d'être explosif. C'est en tout cas l'impression donnée par les titres first-party. N'oublions pas en effet que certains jeux, d'ores et déjà disponibles, comme Tony Hawk 4, pourront être jouables en ligne dès le jour J. En ce qui concerne la politique online de Sony, le mot d'ordre est simple : laisser le choix ! Ainsi, contrairement à Microsoft qui centralise les serveurs et les joueurs sous sa bannière Xbox Live, Sony préfère laisser toute liberté aux développeurs et aux joueurs. Une attitude qui sous-entend l'apparition de plusieurs serveurs (à l'image du Japon où cohabitent les serveurs de Sony, ceux de Capcom, le PlayOnline de Square, etc.), et autant d'abonnements pour le joueur.



Contrairement à Microsoft, vous ne devriez pas pouvoir garder un « GamerTag » unifié sur l'ensemble des ieux online. Mais il existe des solutions. Nainan Shah prône une fois de plus le « choix » avec la possibilité d'opter pour un « Master Name » (qui devrait servir sur la plupart des jeux), la possibilité d'en changer, l'opportunité de ne payer que pour les services qui vous intéresseront, etc. À ce titre, l'un des services inédits que proposera Sony prend la forme du Central Station. En effet, s'il sera impossible de browser online (le distinguo entre l'utilisation d'une console et d'un PC est une réelle volonté), vous pourrez vous connecter à une zone d'info dédiée à toute l'actualité PlayStation. Renseignements sur l'état du réseau, news sur les jeux à venir (on et offline), nouveautés diverses et variées, aide en ligne, participation à des concours, envoi de DVD de démos, etc. C'est par ce biais que Sony compte former sa communauté de joueurs. Une communauté qui pourra réagir via un forum, et que les équipes de Sony comptent bien stimuler grâce à l'organisation de concours ou la mise en place de classements mondiaux. Le réseau PS2 n'aura donc de cesse de s'étoffer au fil des mois. C'est en tout cas ce qui est prévu. En ce qui concerne la commercialisation du disque dur, elle est attendue... sans être pour autant annoncée. Le téléchargement de contenu ne sera donc pas une réalité immédiate. D'un point de vue plus technique, les connexions Ethernet seront privilégiées, même si la connectique USB sera possible (il faudra toutefois passer par son PC, comme sur Xbox). Vous l'aurez compris, si le online PS2 en Europe approche, rien ne semble encore définitivement figé dans le marbre. Les prochains mois risquent donc d'être déterminants...



Utilisant le moteur graphique de Dropship Hardwere mise sur des arènes imposantes permettant des affrontements entre une demi-douzaine de véhicules guerriers





Aujourd'hui, tous les menus et personnages sont animés en 3D, contrairement à ce que laissait présager cette (ancienne) version



Même si elle s'annonce encore perfectible, la prealisation graphique était déja plus que correcte En revanche, la prise en main nécessitera de sèrieux ajustements



Tank vs Buggy pas de daute, Hardware porte tous les stigmates du sympathique jeu bien bournn



## L'Eye Toy, une révolution à portée de main

Pourtant, chez Sony, le online n'est pas forcément « LA » révolution indispensable du moment. À ce titre, l'Eye Toy suscite beaucoup d'attentes et de folles espérances. En effet, après des années de recherches pointilleuses et de mises au point, cet accessoire est désormais parfaitement fonctionnel. Cette nouvelle technologie articulée autour de la communication entre une PlayStation 2 et une webcam risque bien de bouleverser notre manière de jouer. Tout simplement (notez d'ailleurs que les photos de l'Eye Toy ont été prises sur une ancienne version!). Le jeu vidéo prend alors une nouvelle dimension, le rendant enfin accessible à tous les publics puisque les manettes disparaissent au profit de vos propres mouvements retranscrits à l'écran. Un premier set d'applications fondé sur le « mouvement tracking », comprenant 12 mini-jeux (jongler avec une balle virtuelle, laver l'écran de sa télé, etc.) et une play-room (permettant des petits délires visuels), verra d'abord le jour en juillet. suivi en octobre d'un nouveau set plus orienté sur le mix entre « mouvement et color tracking ». Il en résultera des jeux sensiblement plus riches et diversifiés. Petite révélation, la webcam est aussi équipée d'un micro vous permettant d'enregistrer de courtes séquences audio/vidéo (près de 60 secondes maxi) qu'il vous sera ensuite possible de stocker sur carte mémoire... ou d'envoyer via le Net dès que la PlayStation 2 sera online en Europe! Les développeurs songent d'ailleurs à la possibilité de tenir des web-conférences, à l'image d'un visiophone. Oui, décidément, l'Eye Toy risque bien de devenir l'objet à la mode de cette fin d'année!





# LES CRÉATEURS ÉDITEUR : NINTENDO MACHINE : GAMECUBE DISPO. EUROPE : 3 MAI 2003 DE ZELDA À PARIS

C'est tout près des Champs-Élysées, dans le cadre délicieusement feutré du Pershing Hall, que messieurs Shigeru Miyamoto et Eiji Aonuma ont rencontré la presse française. Aux premières loges, Joypad était présent afin de recueillir les propos des créateurs de l'envoûtant The Legend of Zelda The Wind Waker. Affables et pointilleux, les deux hommes ont su lever le voile sur nos interrogations les plus diverses.

Nintendo dispose décidément de captivants ambassadeurs...





Comme toujours, Shigeru Miyamoto n'eura pas pu terminer la conférence de presse sans être assailli par las fans avides d'autographes

oypad : Com l'élaboration développeme formelle, au design bien collective, pl

oypad: Comment appréhendez-vous l'élaboration d'un nouveau développement? Une approche assez formelle, avec des documents de game design bien établis, ou de manière plus collective, plus organique? Shigeru Miyamoto: Contrairement à ce que

l'on pourrait croire, nous n'entamons pas un projet avec une « bible » où tout serait déjà défini. Je commence par réunir une poignée de programmeurs, à qui je donne quelques idées et directives de manière assez informelle. Des petites équipes de 5 à 6 personnes sont alors formées pour travailler sur les premières étapes



L'expressivité de Link a été possible grâce au style graphique particulier qui autorise quelques fantaisies



La version européenne de Zelda The Wind Waker proposers des petites améliorations par rapport aux versions japonaises et américaines

de développement. À ce stade, le développement peut très bien s'arrêter si l'on se rend compte que les idées ne fonctionnent pas... mais il faut avouer que nous n'avons jusqu'à présent connu que peu d'échecs au démarrage. Au pire, il nous arrive de laisser des idées de côté pour les reprendre par la suite, comme c'est le cas avec Mario 128 par exemple. Si la direction est validée, le projet s'étoffe. L'équipe passe alors de 10 à 20, puis une trentaine de personnes.

Un projet de l'ampleur de The Legend of Zelda The Wind Waker a néanmoins sollicité plus de personnes, non ?

S.M.: En effet, en fin de développement, une équipe de 50 personnes travaillait sur The Wind Waker. Nous travaillons dans une approche artisanale, et il peut y avoir des transferts de personnes entre chaque équipe, pour une collaboration plus efficace. Les développeurs peuvent éventuellement travailler sur plusieurs projets.

La grande question que tout le monde se pose, c'est pourquoi un style graphique si particulier ?

Eiji Aonuma : En décidant de faire ce nouveau volet, je voulais faire beaucoup mieux que les versions N64, notamment en ce qui concerne la maniabilité et la manière dont on manipule Link. Mais en rendant l'aspect graphique beaucoup plus réaliste, la maniabilité devenait plus complexe. Donc, plutôt que d'aller dans le sens du réalisme, nous avons à l'inverse cherché à nous rapprocher d'un dessin animé. Je sais que le « toon shading » en a refroidi beaucoup, mais lorsque l'on prend Zelda en main, on se rend compte à quel point la maniabilité est « naturelle »... Et

7, 322 - 22

Unis, même vous...

E.A.: Oui, on l'appelle Link surtout pour nous repérer! (rires) En fait, Zelda est un jeu dans lequel on s'appelle comme on veut, donc finalement, le héros n'est pas toujours le même... Et puis, cette fois-ci, on voit bien la différence avec les autres « Link » de la série, puisqu'au début du jeu, il n'a pas les vêtements habituels.

cela, tout le monde le dit, au Japon, aux États-



Eiji Aonuma est responsable de la série des Zelda depuis qu'il a dirigé Le Masque de Majora







D'ailleurs, on pensaît un moment changer complètement son look, mais il est vrai que l'image du petit personnage vert est trop forte dans l'inconscient des joueurs pour qu'on la change un jour. Et puis, cette foisci, tout le côté initiatique de la quête est présent, on ne tombe pas sur une quête de but en blanc, Link va faire son apprentissage. Et lorsqu'il obtient sa tunique verte, le joueur se sent en terrain connu, il se sent plus fort...

On se rend compte dans ce nouveau volet qu'il y a plus d'aventure et moins d'action...

E.A.: Zelda, c'est une série de jeu comparable à un cocktail dont les trois ingrédients sont l'aventure, l'action et la résolution d'énigmes. Le fait d'avoir conçu cette fois-ci le scénario autour des déplacements en bateau nous a obligés à donner une plus grande liberté au joueur, et c'est aussi vrai que l'on passe beaucoup de temps en bateau. Cependant, on ne s'est pas demandé, lors de la conception du jeu, si on n'allait pas mettre un peu moins d'action, un peu plus d'aventure, etc. C'est vrai que le jeu est peut-être moins difficile et plus dilué qu'avant, mais non, ce n'était pas une volonté initiale.

En revanche, les quêtes subsidiaires et les mini-jeux sont beaucoup plus nombreux? E.A.: Pour ce Zelda, l'aspect graphique nous a beaucoup inspirés, et chaque jour, mes collaborateurs venaient me trouver avec de nouvelles idées de mini-jeux, d'épreuves. Finalement, vous pensez qu'il y en a beaucoup, mais j'ai dû en jeter un nombre incroyable! En revanche, il est vrai que ce volet est beaucoup plus riche que les autres en ce qui concerne ses à-côtés. Mais c'est aussi normal dans la mesure où la thématique du jeu, c'est la liberté! Pour être heureux et libre d'aller où bon nous semble, encore faut-il avoir plaisir à se déplacer, et donc à trouver des choses.





D'où est venue l'idée de faire le lien avec la GBA ?

E.A.: Shigeru Miyamoto est un papa qui regarde beaucoup ses enfants jouer. Habituellement, les papas sont passifs et crient à leurs enfants: « Mais non, à droite, plus vite! » Lâ, ils peuvent directement les aider et leur montrer la marche à suivre.

Vision de la let le 1801 (1911 Business Pad), Gampei Yokon a reçu à titre posthume un Life Time Achievement Award. Votre sentiment sur cette consécration ?

S.M.: Je considère sincèrement M.Yokoi comme mon Professeur, avec un P majuscule. Il était producteur sur mon premier jeu, Donkey Kong. Puis nous avons créé ensemble Mario Brothers, Super Mario Bros. ou Metroid. Il avait une incroyable capacité de synthèse, un véritable talent pour trouver les mots justes, qui permettaient de conceptualiser et formaliser ses idées et celles de ses collaborateurs. Il arrivait à mettre sur papier ce que je pressentais. La plupart des développeurs partent d'idées complexes, alors que lui prônait toujours l'ajout d'éléments simples pour finalement densifier le gameplay. J'ai beaucoup appris à son contact.

Avez-vous d'autres projets pour l'avenir ?

E.A.: Pour l'instant, je me repose et je vérifie la version européenne. D'ailleurs, prévenez bien vos lecteurs, la version européenne de Zelda sera bien meilleure que la version japonaise. Nous avons en effet rajouté des détails dans les cinématiques, revu la difficulté de certains passages, bref, c'est la meilleure version! Mais par la suite, nous envisageons un nouveau Zelda qui utilisera le même moteur que Wind Waker. Je ne peux pas vous en dire plus...



L'environnement de Zelde fait penser à un dessin animé. Meis selon ses créateurs, sa quelité dépasse celle de nos séries d'enfance



Le monde de la F1 est ballotté, secoué, discrédité et même boudé depuis plusieurs mois par ses aficionados. À cause d'un manque de suspense évident, d'une suprématie outrancière de la Scuderia Ferrari et de ses tactiques de course « antisportives », la F1 n'est plus ce qu'elle était. Fangio, Clark, Senna, Prost, Laffitte, euh... non, pas Laffitte, nous ont fait rêver des saisons entières. Aujourd'hui, malgré de nombreux remaniements et chambardements au niveau du règlement, il semble difficile de croire que cet univers friqué fasse volteface et relance l'intérêt des « Grand Prix » et des retransmissions télévisées de façon spectaculaire. Les accros de la F1 deviennent tour à tour de simples spectateurs « occasionnels », les nouveaux adeptes sont de moins en moins nombreux et ce sport mécanique finit par lasser son public de toujours tant les innovations et les surprises se font rares. Electronic Arts, qui n'est pas sans ignorer le fond du problème, édite pourtant un nouveau volet et tente par la même occasion de relancer l'intérêt de ces compétitions sur les 3 consoles. L'équipe d'E.A. Sports y arrivera-t-elle ? Quelles sont les clés de la réussite de cette nouvelle entreprise ? La réponse avec F1 Career Challenge.

par Mister Brown

omme son no la plupart des des modes de a pour but de 4 saisons der ne se conten une seule sai

omme son nom l'indique, ce nouvel épisode propose, comme la plupart des nouveaux jeux de course, un mode Carrière en plus des modes de jeu habituels (Course simple, Multijoueur...). Ce mode a pour but de vous faire revivre de manière très réaliste les 4 saisons dernièrement courues entre 1999 et 2002. Electronic Arts ne se contente donc plus de développer un titre reposant sur une seule saison mais entend bien faire de vous son poulain qui,

à l'instar de Juan Pablo Montoya-Le-Grand, progressera rapidement d'année en année. En commençant par quelques tests de conduite pour faire vos preuves, certaines écuries se manifesteront pour vous engager au sein de leur Team. En fonction de vos performances, une ou plusieurs écuries plus ou moins réputées vous donneront la possibilité de devenir leur pilote. Dans le mode Scénario, vous commencerez en 1999 avec différents objectifs (finir dans les 13 premiers, ne pas pulvériser sa monoplace...). Mais comme le dit Luis Régo dans *Poules et Frites*: « Si ça va, ça ira, mais si ça ne va pas, ça n'ira pas du tout! » En effet, afin de devenir le pilote des pilotes, ces objectifs devront être remplis avec succès puisque votre réputation est en jeu. Dans le cas contraire, la tendance de votre diagramme de réussite sera en chute libre et votre employeur pourrait bien se débarrasser de vous comme un malpropre.

## Réalisme, quand tu nous tiens!

F1 Career Challenge mise avant tout sur le réalisme. Encore plus poussé que ses prédécesseurs, toutes les saisons seront les copies conformes de ce qu'il s'est réellement déroulé ces années-là. Par exemple, en 1999, Mika Salo prendra la place de Michael Schumacher chez Ferrari après son accident à Silverstone, les modifications de certains circuits seront effectuées, le jeu des chaises musicales des pilotes évoluera après chaque saison, les voitures changeront également de look. Enfin, les conditions météorologiques seront les mêmes que le jour de ces différents « Grand Prix ». Des conditions climatiques toujours aussi bien retranscrites avec des cieux chargés de nuages et de pluie, des pistes surchauffées par un soleil de plomb avec de très beaux effets de lens flare. Graphiquement, cette mouture s'avère très fine, notamment sur Xbox, qui permet, grâce à sa puissance, d'afficher quelques animations supplémentaires. Mais n'allez pas croire que les deux autres moutures sont moins réussies. Sur PS2, les environnements sont très riches, tout comme sur





A l'inster de F1 2002, les casques reflèteront les éléments du décar et les conditions climatiques

Want Dromier

Une modélisation fidèle de toutes les monoplaces

GameCube qui possède son grain « smooth » qui lui est propre. Pour couronner le tout, de nouveaux effets spéciaux font leur apparition. Un effet de blur (déjà existant sur PS2) se produira lors des passages sur les vibreurs, des nuages de poussière volumétriques très réalistes peuvent être admirés lorsque les voitures ratent un virage et finissent dans le sable, des brins d'herbe voleront dans l'air si la caisse mord sur le bas-côté...

### Et la technique dans tout ca?

Les fans de simulation vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec des centaines de paramètres à gérer pour modifier sa monoplace. Châssis, hauteur de caisse, répartition de freinage, rapports de boîte... que du bonheur pour se mitonner une caisse aux petits oignons parfumée au cambouis. De nombreux changements influeront donc sur d'autres paramètres comme la vitesse de pointe ou encore l'adhérence. Mais il faudra prendre garde à tous ces réglages qui pourront vous jouer quelques mauvais tours. Les pannes et autres casses moteur seront de la partie. D'où l'importance toujours aussi grande de bien maîtriser les arrêts aux stands interactifs. Tout au long de votre carrière, vous accumulerez des points qui vous seront très utiles par la suite. En effet, de retour dans votre garage, vous pourrez acheter de nouvelles pièces pour customiser votre monoplace avec de nouveaux ailerons, un nouveau moteur... tous ces éléments restant évidemment dans les

ARROWS 22

Des conditions extrêmes qui auront une véritable influence sur la conduite. Les accidents seront légion

règles de l'art de la F1. Les petits malins qui voudraient se bichonner un dragster seront donc déçus. Ces points vous permettront également d'obtenir d'autres éléments moins sérieux comme des casques ou une nouvelle meuf qui se tiendra à vos côtés sur la grille de départ. Visuellement, grâce à un moteur 3D qui tourne comme une horloge suisse, la sensation de vitesse est impressionnante quelle que soit la vue (cockpit, extérieure, tête du pilote...). Le frame-rate ne chute pour l'instant que très rarement, sans aucun clipping. Nous attendons donc avec impatience le mois prochain pour vous fournir un rapport plus détaillé sur ce titre qui devrait, à moins d'une mauvaise surprise, faire une fois de plus référence dans l'univers vidéoludique de la F1 et susciter l'intérêt des fans de la série.





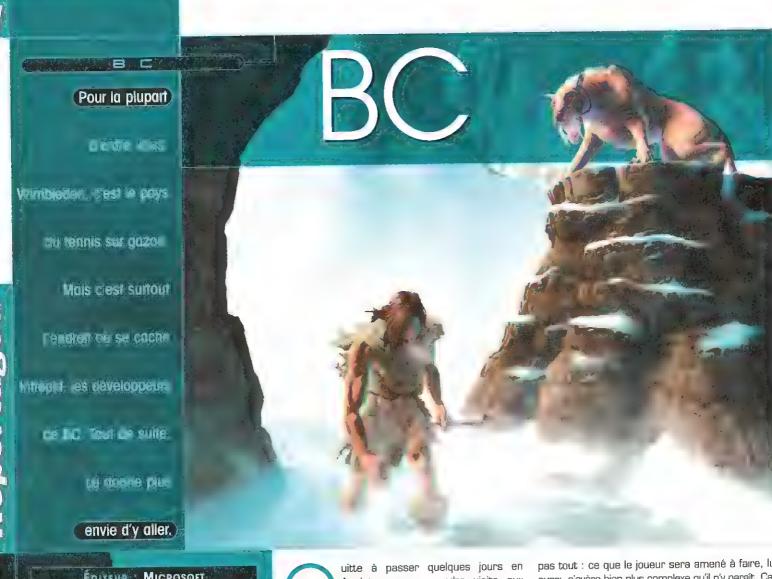




Des modèles physiques encore trop légers sur Xbox qui devrant être alourdis.







MACHINE: XBOX
DISPO: EUROPE: COURANT 2004

Sud-out
D'auta
vrai die
de de
jets re
ve un
faire la
des g
semble

Le rendu des fonds marins est tout aussi
exceptionnel que le résté.

C'est



Les applications du feu devraient être nombreuses. Comme toutes les possibilités laissées au joueur par BC, ce sera néanmoins à nous d'en trouyer les plus retorses. uitte à passer quelques jours en Angleterre pour rendre visite aux coyotes de Big Blue Box, pourquoi ne pas se faire un petit détour par le sud-ouest londonien pour y voir BC de plus près ? D'autant que les deux équipes se connaissent. À vrai dire, ils se tirent la bourre sur Xbox sous l'égide de Peter Molyneux depuis le début de leurs projets respectifs. Allez hop, c'est parti, je me réserve un après-midi pour aller leur rendre visite et faire la connaissance des graphistes, des codeurs, des game designers et du chien, qui me ressemble énormément

## Mon amie l'épagneule!

C'est la première à venir à ma rencontre une fois passé la double porte digicodée d'Intrepid – et la seconde après celle de Jason Rubin que je vois passer le plus clair de son temps avec des game designers. Adorable, tout comme ses maîtres, la chienne file calmement d'une direction vers une autre, joue. apprend : elle est jeune. Comme BC, en somme. Un titre qui explore des directions assez différentes pour y dénicher certains éléments en un jeu qui a encore pas mal de route à faire avant d'arriver dans nos ludothègues. Qualifié d'arcade par ses concepteurs, BC se veut en effet facile à prendre en main, même si derrière ses fantastiques graphismes, l'œil averti remarquera une complexité hors normes. Car derrière l'essentiel d'un gameplay orienté action, on trouve un incroyable projet de simulation d'un écosystème et d'une chaîne alimentaire. Mais ce n'est pas tout : ce que le joueur sera amené à faire, lui aussı, s'avère bien plus complexe qu'il n'y paraît. Car pour faire survivre et progresser sa tribu, ce qui n'est rien moins que le but de BC, les possibilités seront vastes. Combat contre des dinosaures vindicatifs, recherche de nourriture, construction d'abris, d'outils, passages de plate-forme ou énigmes posées par des conditions naturelles forment une partie du gameplay. Pour Intrepid, il ne s'agit cependant que d'offrir un monde cohérent, avec une interactivité qui paraît formidable au hardcore gamer, mais normale au joueur qui n'a pas l'habitude des limitations de notre loisir. À titre d'exemple, an pourrait citer la possibilité de ramasser à peu près n'importe quoi, comme des bouts de branche ou des cailloux. Ou encore, le comportement du feu : celuici se répand et consume ce qu'il atteint de manière crédible. Il pourra aınsi être utilisé pour influencer les bestioles qui en ont peur. Ce qui nous amène à l'intelligence artificielle, un point central et très avancé de la formule BC.

### Cocorico !

C'est un français, Thomas Busser, qui s'occupe de simuler des comportements et un écosystème crédibles, mais aussi et surtout qui restent « jouables ». C'est sans doute d'ailleurs là le plus gros challenge auquel il fait face derrière ses lignes de code : conjuguer réalisme et fun est ur art particulièrement difficile. Le modèle de l'I.A s'étale sur trois niveaux : l'individu, le « clan » auquel il appartient et l'écosystème tout entier

# La chaîne alimentaire en jeu vidéo

La fabrication d'armes aussi sophistiquées qu'un arc interviendra après bien d'autres découvertes nécessaires à l'avancée de la tribu.



BC ne fait pas dans la dentelle. Lorsqu'un T-Rex croquera d'un seul coup un membre de la tribu, cris, sang et violence seront sans compromis.





La cueillette est une source de nourriture moins dangereuse que la chasse ou la pêche.



À leurs échelles respectives, ces trois « niveaux » d'I.A. interagissent avec le joueur et les différents éléments du jeu, en obéissant plus ou moins à certains principes scientifiques. L'un d'entre eux n'est autre que la pyramide des besoins de Maslow. Son principe, dans les grandes lignes, indique que les faits et gestes de chaque individu sont hiérarchiquement guidés par ses besoins, selon leur priorité, et que la satisfaction d'un besoin ne peut être réalisée que si les nécessités de niveau inférieur sont elles-mêmes déjà satisfaites. Au plus haut niveau de la pyramide, on trouve le besoin de se réaliser, qui découle de niveaux inférieurs comme l'estime de soi, puis l'affection, la sécurité, et enfin des besoins naturels comme respirer ou s'alimenter. En gros, la théorie indique qu'on ne peut pas satisfaire son besoin de sécurité si on crève de faim... il faut d'abord satisfaire ce besoin plus élémentaire. Appliquée à BC, cette représentation de la logique comportementale des individus dicte l'évolution de chacun d'entre eux, aux différents niveaux de la simulation. Ainsi, si un des raptors a soif, il saura s'éloigner de son clan pour chercher à boire. Dans ce cas, il compensera son besoin d'eau. mais créera, s'il s'éloigne trop du troupeau, un besoin en sécurité... qui, une fois la précédente exigence satisfaite, redeviendra sa priorité, l'engageant à rejoindre les siens. Les I.A. tendront, comme dans la réalité, à vouloir satisfaire plusieurs besoins en même temps, et par ordre de prionté. Ainsi, on peut avoir besoin de manger. Mais si on mange en bonne compagnie, on satisfait non seulement un besoin alimentaire mais également un besoin affectif. Ce modèle assez simple subit également l'influence d'autres aspects de la simulation, comme la météo par exemple. Si, pour l'instant, elle servira surtout à dépayser le joueur au fur et à mesure de avancée dans l'aventure (ainsi, les

saisons ne changent que pour indiquer la progression du joueur, et non en continu), ses expressions les plus simples (pluie, orage, etc.) perturberont l'ensemble de l'écosystème et de ses individus.

## Retour au jeu

En termes de jeu, BC reste cependant particulièrement simple. On passe instantanément d'un membre à l'autre de la tribu, que l'on dirige à la 3º personne, et la plupart des actions possibles s'effectueront de manière contextuelle avec très peu de boutons. Grimper à un arbre, en ramasser. les fruits, lancer des pierres, mettre le feu à des herbes, ou attaquer un dinosaure en groupe pour ensuite le dépecer et le transformer en ressources utilisables, tout ceci ne devrait pas nécessiter plus de deux ou trois boutons. Une narration sera présente, pour enjoindre le joueur à progresser et lui éviter de se retrouver perdu sans savoir quoi faire, et elle le conduira au travers de 6 parties différentes du monde, les unes après les autres. Il sera bien entendu possible de revenir en arrière quand on le souhaitera, et, tout comme Fable, de continuer à jouer même après la fin de l'histoire BC sera donc sans doute un titre très accessible, très gore, très riche, très original et, c'est sûr, très attendu. En tout cas, pour nous, BC fait partie du Top 3 des titres à surveiller sur Xbox!



# tribu

Le veritable héros du jeu, c'est elle. Plutor que de diriger un individu en particulier, on devra en effet utiliser les talents de chaque membre de la tribu. Différentes « classes » existent, qui définissent les rôles de chacun les chasseurs les plongeurs; les mystiques Le joueur pourra influencer le nombre de représentants de chaque classe au sein de la tribu, afin de satisfaire ses besoins (et sa stratégie) au mieux. Cela dit, chaque membre de la tribu apprendra, au fur et à mesure, différentes capacités sees classes ne sont pas « restrictives ». Face à un T-Rex, c'est toute la tribu qui deviendra combattante, même si tout le monde n'est pas aussi doué pour lancer des javelots que les chasseurs Enfih. și j'en crois la demo qu'on m'a faite, face à un T-Rex, tous les membres de la tribu feraient mieux de se transformer en champions du 100 mètres!

Les bestioles peuvent attaquer de plusieurs manières. Ainsi, ce croco utilisera sa gueule autant que sa queue s'il en a l'occasion.



#### C'est une console

THE WASHINGTON

ridue.

Magiane parci de pour programmer un jeu pour Xbox, c'est à quélques dérails près la mêmo chose que programmer un jeu pour PC ; dans

小班。

débarquer des jeux

les deux ecs, c'est

11. A.1.

console sur leur ordi préferé. Quant aux

ELATE ELECTION

jeux PC sont portes
sur Xbox. Et quand je dis
les meilleurs, je ne

rigore pus . Voici veriii

Deus Ex 2. Accrochez

vous aux ndeaux

les aminches!

# Invisible War

Une vingtaine d'années sépare les deux volets et la technologie aura fait un bond de géant, tout particulièrement en nanotechnologie et en robotique.

> Voici les représentants d'une secte d'écoterroristes. Ne vous fiez pas à leur bonne bouille, on les voit désintégrer la ville de Boston rien que dans l'intro du jeu.





EDITEUR : EIDOS MACHINE : XBOX DISPO. EUROPE : FIN 2003 (AU MIEUX)

riginellement codé pour PC, le premier Deus Ex était tout simplement un chefd'œuvre. Croisement d'un jeu de shoot à la première personne à la Half-Life et d'un jeu de rôle à la System Shock, l'hybridation a fait date, créant un genre nouveau. Dans le premier volet, on se retrouvait dans la peau de Denton. samouraï des temps modernes dopé aux implants bioniques À mesure que l'on avançait dans l'aventure très sombre et cyberpunk, on pouvait développer différentes caractéristiques, compétences et implants. Leur système était si complet, riche et ouvert, que le jeu pouvait être achevé d'une infinité de manières différentes. Par exemple, en favorisant les compétences et implants de camouflage, piratage et crochetage, il était possible de traverser le jeu d'un bout à l'autre sans tirer un seul coup de feu. En favorisant le combat, on se retrouvait à jouer un genre de char d'assaut sur pattes... Évidemment, c'était tout de suite moins raffiné.

# Tout à apprendre de la console

lon Storm l'a prouvé, nos consoles l'intéressent beaucoup. Pourquoi ? Tout simplement parce que le marché PC est pourri par le piratage. Typiquement pensé pour être joué au clavier, Deus Ex avait donc été entièrement remanié avant d'être porté sur PlayStation 2. Le résultat était au delà de tout espoir et. la version PS2 était même carrément meilleure que celle du PC, tout particulièrement au niveau de l'interface. Mais cette fois, adieu la PlayStation 2 (en tout cas dans un premier temps), c'est sur la Xbox que se concentre dorénavant le développeur. La raison ? Euh... 32 Mo de RAM, c'est un peu léger pour leur moteur où tout, absolument tout est dynamique : lumière, physique... et scénario ! Allons donc voir ça de plus près ! Aéroport, 12 heures d'avion... zzzz... taxi et hap, me voilà chez eux ! (purée,



c'est grand). La presse du monde entier est présente pour assister à l'événement : c'est la toute première présentation du jeu. Les flashs crépitent et éblouissent Harvey Smith, le papa du jeu. Il a une bonne bouille, Harvey Smith. C'est un genre de grunge qui a l'air encore plus crevé que moi. Il prend la parole, s'excuse à l'avance : « On vient d'assembler les différents modules du jeu, en gros on le découvre avec vous et il y a de fortes chances que ça plante... » Sur ce, il le lance sur son PC... oh merveille. Non seulement ca ne plante pas, mais surtout ça tue. Toutes les lumières et les ombres sont calculées en temps réel. Tous les objets sont en « vraie » 3D... le résultat est d'un niveau de réalisme jamais égalé. Dans les faits, ça signifie que si l'on tire sur un lustre allumé, celui-ci se met à osciller, faisant tourner toutes les ombres dans tous les sens. On peut prendre ou pousser n'importe quel objet, le balancer, s'en servir comme arme, etc. Je iette ensuite un œil à la version Xbox... c'est exactement la même. Même moteur, mêmes qualités graphiques. Je demande à Harvey Smith comment c'est possible ?! Il me répond : « En passant sur console, on a l'impression d'avoir appris à programmer pour la première fois. Il est possible de tirer de ces machines de deux générations en retand la même chose que sur les meilleurs PC d'aujourd'hui, tout simplement parce que les gens qui programment sur PC sont des fainéants qui utilisent la force brute de calcul, sans jamais chercher à ruser. »

## **Chacun sa route,** chacun son implant

Niveau scénario, ce que propose Deus Ex 2 est tout bonnement délirant : le joueur fait exactement ce qu'il veut. Il n'y a pas d'histoire préétablie, mais une infinité d'embranchements possibles. Le joueur se trouve au cœur d'une guerre entre différentes organisations politiques, à lui de choisir son camp, de jouer double ou triple jeu, de choisir la violence ou la paix, le pouvoir, l'argent, les vaches, les poules, etc. En fonction de ses actions, le scénario évolue, ainsi que ses relations avec ses intervenants : « Un camp pacifiste pourra refuser de travailler avec vous si vous vous taillez une réputation de boucher. À l'inverse, c'est une manière d'attirer l'attention d'une agence de mercenaires sur vos talents. » La panoplie des pouvoirs a été très élargie. Chaque aptitude aura jusqu'à 3 niveaux d'upgrades. L'une d'elles, par exemple, permet au niveau 1 de voir à travers les yeux des robots... Au niveau 3, elle permet carrément d'en prendre le contrôle, de les jouer, de leur faire tirer sur leurs maîtres. Seigneur dieu... et ça sort quand ?! « Dès qu'on sera pleinement satisfait. On approche du bout, mais on est un peu perfectionniste... »



PAR MONSIEUR POMME DE TERRE

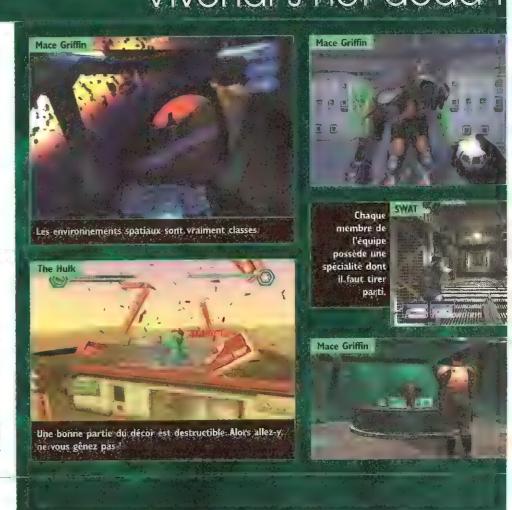


omme tous les ans, Vivendi organise son Spring VUG Fair, une sorte de mini-salon qui permet de présenter à toute la presse mondiale le line-up de l'année. Cette fois, cela s'est déroulé à Berlin, cette bonne vieille capitale germanique à l'urbanisme si particulier. Ce voyage m'a permis de constater que Friends en allemand, ben c'est aussi drôle qu'en V.O., que la Star Academy locale, « Superstar », est aussi pourrie que la nôtre, que les paquets de clopes ne contiennent que 19 cigarettes (incroyable!), et accessoirement que Vivendi, malgré tous les tourments économiques qu'il traverse et les rumeurs qui circulent à son sujet, reste un gros éditeur sur lequel il faut compter. La politique reste la même que lors des précédentes années : des licences par paquets, mais aussi quelques titres originaux destines aux purs joueurs.

le coup aussi.

## Licences à gogo

Parmi les jeux dont on ne vous a jamais parlé ou presque, on pouvait remarquer le très secret X-Files : Resist or Serve, qui, contrairement à la première adaptation sortie sur PSone, ne se limite pas à être un film interactif mais un véritable jeu avec un gameplay. On dirige Scully et Mulder et non pas les deux autres zigotos de Doggett et Reves des dernières saisons... Cependant, autant dire tout de suite qu'il s'agit d'un sous-Silent Hill très, mais alors très basique. L'ambiance, censée être angois-



#### **Du cote** de la portable

La GBA n'est surement pas oubliée par l'éditeur puisqu'on retrouve une grosse quantité de titres destinés à cette machine. Parmi les plus intéressants, Bruce Lee : Return of the Legend qui étrangement, me fait rudement penser à Dragon Ninja avec une pointe de plate-forme. Quant à The Incredible Hulk, bien qu'il n'ait rien à voir avec le film (et donc avec les versions GC, PS2 et Xbox), il semble assez reussi, notamment grâce à son mode Multijoueur dans lequel 4 joueurs incarnant des Hulk s'en mettent plein la tronche dans des arènes!







Graphiquement, ce n'est pas la fête. Heureusement que les commandes vocales sont là.



Quelques enigmes assez simples viennent varier le gameplay



sante, est en fin de compte classique et le système de jeu n'a rien de singulier. En plus, c'est moche graphiquement, il n'y a qu'à voir les zombies et les animations pour s'en rendre compte. Dans les autres titres à licence, j'appelle à la barre **The Hobbit,** basé sur le bouquin éponyme de Tolkien. On y incarne Bilbo, le fameux « semi-homme » aux grands pieds poilus dans une aventure qui se déroule avant « La Communauté de l'Anneau ». On nage donc une fois de plus en plein heroic-fantasy dans de vastes niveaux en 3D. Comme ça, au premier coup d'œil, on serait tenté de dire que ça ressemble à un Zelda à cause du système de combat à peu près semblable et aux angles de caméra. Mais après quelques minutes de jeu, on se rend compte qu'il s'agit d'un jeu de plateforme 3D tout ce qu'il y a de plus conventionnel. Graphiquement, sans être génial, le titre s'en sort pas mal et les univers semblent assez grands. Compte tenu de tous les bugs dont il était affublé lors de la présentation, mieux vaut attendre un peu avant de porter un véritable jugement. Pour en finir avec les grosses licences, parlons un peu de The Hulk. Esthétiquement, le travail est remarquable. Un léger cel shading lui donne une touche comics nettement plus marquée que dans n'importe quel autre jeu de super-héros. Côté gameplay, une trentaine de niveaux sont prévus, dont cing où l'on incarnera le pacifiste docteur Bruce Banner Dans cette partie, il faut essayer de passer le plus discrètement possible, dans la pure tradition des jeux d'infiltration, tandis que pour les 25 « tableaux » restants, où l'on dirige Hulk, c'est simple : on tabasse tout ce qui se trouve sur son chemin! Il s'agit donc principalement d'un beat'em all en 3D. Au niveau scénario, le titre se déroule un an après le film d'Ang Lee qui sortira en salle cet été. Et comme le scénario de ce dernier

est encore secret, peu d'informations ont été révélées sur le déroulement de l'aventure. Néanmoins, on remarque quelques aberrations qui feront frémir les fans : le fait que Hulk lance des boules de feu (les développeurs justifient le geste en disant que ce sont des « Sonic clap », ou plutôt des applaudissements supersoniques... mouais). De toute évidence, soit Ang Lee a pris de grosses libertés avec le personnage, soit les développeurs se sont la ssés aller. Je penche plutôt pour la première solution...

#### De l'originalité?

Parmi les jeux franchement prometteurs, Mace Griffin Bounty Hunter est un mélange de FPS et de shoot spatial à la Colony Wars dans lequel on incarne un chasseur de primes. Pour ce titre prévu sur toutes les consoles, la jouabilité est assez originale puisqu'elle fait alterner deux gameplays complètement différents. La partie FPS étant plus importante que le reste, les développeurs ont mis le paquet au niveau des armes : snipe, fusil à pompe, chaingun, grenade... on a droit à la totale. Dans l'ensemble, c'est ultra-rythmé, graphiquement le boulot est soigné et la mise en scène est relativement adulte. Pour finir, SWAT: Global Strike Team sur Xbox et PS2. Bien que techniquement assez limité (les graphismes et les animations sont franchement moyens), l'utilisation des commandes vocales dans ce titre (via le casque-micro du Xbox Live ou celui sorti sur PS2 pour SOCOM aux US) apporte un intérêt certain. D'autant plus que le système marche à la perfection (en tout cas en anglais). Appliqué au trip SWAT, où l'on dirige une équipe de 3 soldats super entraînés, le résultat est assez réussi pour faire baver Willow et Kendy, les deux adeptes de la « SWAT-attitude ». En revanche, le soft n'est pas compatible avec le Xbox Live, ce qui est tout bonnement scandaleux quand on connaît l'ampleur que prendrait ce genre de jeu en multijoueur, à la manière de Ghost Recon. Encore une décision absurde... Si l'on prend la globalité des titres présentés, on peut dire que l'éventail de niveaux de qualité est large. Cela va du gros nanar ludo-numérique au chef-d'œuvre en devenir. Manque de pot pour nous, le meilleur titre du planning, Starcraft Ghost (dont la vidéo présentée était vraiment bluffante), était absent! Heureusement, Blizzard devrait prochainement rattraper le coup en faisant une présentation à Paris. Comme dirait Ulala : « Stay tuned ! » Quant à moi, je vais aller me boire une binouze, j'ai

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

THE HOBBIT (GC): FIN 2003 THE HULK (XBOX, PS2, GC): JUIN 2003

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER (XBOX, PS2, GC):

2' TRIMESTRE 2003

SWAT : GLOBAL STRIKE TEAM (XBOX, PS2) : FIN 2003

THE X-FILES : RESIST OR SERVE (XBOX, PS2) : ÉTÉ 2003

PAR ANCEL

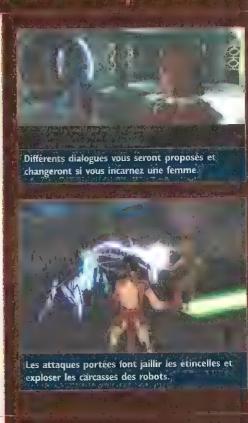
le gosier à sec.



nnoncé depuis un p'tit moment, Star Wars Knights of the Old Republic (que l'on aura vite fait d'abréger par KOTOR) avait commencé à montrer le bout de ses lasers durant l'E3 2002. Les premières images n'auraient pas cassé deux dents à un castor, et après avoir diffusé régulièrement des visuels via le site du développeur Bioware, il était grand temps d'aller juger de visu. Quelques heures de vol plus tard, c'est dans la petite bourgade enneigée d'Edmonton, au Canada, que je posais mes valises. Moi qui pensais que seuls les studios de développement anglais avaient la particularité d'être implantés dans les endroits les plus reculés du monde, je réalise que c'est en fait une donnée internationale. Parce qu'à choisir entre sortir et rester au chaud dans son studio lorsque la température extérieure flirte avec les -15°, on comprend mieux pourquoi les gars de Bioware passent le plus clair de leur temps à bosser. Après avoir enthousiasmé les foules avec Baldur's Gate et Neverwinter Nights (dont le titre prend toute sa signification maintenant que l'on connaît la ville des créateurs...] sur PC, l'équipe de Bioware a été contactée par LucasArts qui cherchait depuis un bail sa dream team capable de lui faire un beau RPG issu de l'univers Star Wars

#### Un nouvel univers

Pour s'octroyer le plus de liberté possible, l'action se déroule 4000 ans avant « l'Episode I », à une époque où les Jedi et les Sith pullulaient. Ces deux castes ne se vouant pas un amour réciproque, c'est en pleine bataille que le jeu va commencer. Comment imaginer le monde de Star Wars quatre millénaires avant le début officiel de la saga ? Cette date éloignée n'est pas fortuite, elle laisse aux créateurs une immense marge de manœuvre pour créer non seulement de nouveaux personnages mais également sept planètes, notamment Korriban, peuplée par les Sith où il sera possible d'intégrer la Sith Académie et de tout donner pour devenir un sauvageon. Mais les développeurs ont laissé entendre qu'une planète médite sera disponible via le Xbox Live. Bioware comptant parmi ses membres des fans ultimes de Star Wars, dont le producteur du jeu Casey Hudson, la planète Tatooine n'a pas été oubliée. Mister Hudson n'en pouvait plus d'extase d'être impliqué dans KOTOR et d'être à l'origine même du processus de création d'un univers entier issu de la mythique saga. Et on le comprend! Visuellement, on peut constater ce côté volontairement « old school » fidèle aux Episodes IV, V et VI de la saga







Harcelé par le fisc, le traducteur officiel des titres Star Wars préfère garder l'anonymat.

elon vous, quelles sont les qualités qui font un bon jeu vidéo ? Le graphisme, l'animation, la maniabilité ? Probable. Plus rares sont ceux qui s'intéressent à la qualité de la localisation, soit, en termes profanes, à la traduction d'un titre. C'est bien simple : mis à part quelques ratés légendaires (Final Fantasy VII, le doub age de Metal Gear Solid), cet aspect est souvent passé sous silence dans la presse spécialisée. Est-ce à dire que la narration est une vertu secondaire, un parent pauvre indépendant du gameplay ? Le pays du fromage qui pue serait-il envahi de linguistes shootés à l'import ? Ou pire, de hordes de philistins tout juste bons à vitupérer sur d'assommants problèmes de millions de polygones et de light-sourcing ?

À tort ou à raison, le jeu vidéo assume aujourd'hui ses ambitions narratives, multipliant les clins d'œil

DOCUMENTS DE REFERENCE

Le lexique d'un éditeur regroupe les termes dont la traduction est invariable, quel que soit le contexte. Sur GameCube par exemple, la manette possède des « boutons » et non des « touches ». Ah non, attendez, c'est peut-être le contraire.

000

PERSONNELLEMENT, LES AMOURS FATALES DE NOTRE
BELLE JEUNESSE AVEC LE POINT D'EXCLAMATION

M'INQUIÈTENT AU PLUS HAUT POINT : TOUS CES

- « LOL !!!!!! » ET CES « KIKOO !!!!!! » JONCHANT LES
- « FORA » SONT AUTANT D'INSULTES À MA PRÉCIEUSE

RÉTINE. HEUREUSEMENT, UN JOUR, LES TRADUCTEURS

DE JEUX VIDÉO SAUVERONT LA LANGUE FRANÇAISE.

VOUS DITES ?... COMMENT ÇA VOUS NE LISEZ JAMAIS

LES MANUELS ?!

### **Les travailleurs de l'ombre**

au film noir (The Getaway, GTA III) ou à la littérature de genre (Eternal Darkness). Ambiance et immersion sont les mamelles d'une tendance au récit qui aura probablement fait plus pour la démocratisation du jeu que toutes les avancées techniques. Mais attention : un faux pas dans le registre de langue, une phrase incongrue, et c'est le dispositif immersif qui s'écroule. Ainsi, la spécialisation jeu vidéo s'est imposée d'elle-même aux métiers de la traduction ; là où, il y a dix ans, le travail était confié à des coregamers enthousiastes, on trouve aujourd'hui des entreprises de tailles diverses (pour n'en citer que quelques-unes en France, Around the Word, Bug Tracker, ExeQuo ou Words of Magic) autour desquelles gravitent une multitude de traducteurs indépendants. Certains éditeurs n'hésitent d'ailleurs pas à intégrer leur propre structure de traduction (Ubi Soft, Nintendo...]. Une transition symptomatique de l'arrivée du big-business dans les interstices auparavant négligés par l'industrie : les chargés de loc' sont soumis aux mêmes types de pression que leurs petits copains codeurs. C'est ça, la puissance du marché!

Imaginons: vous êtes un sympathique team de développement US dont le dernier FPS se voit offrir les honneurs d'une traduction en français. Tyrell Corporation, votre éditeur philanthrope, va se faire une joie d'envoyer votre petit bijou dans les bras d'une équipe de traducteurs motivés. Leur travail commence à la réception du kit de localisation. Celui-ci rassemble l'intégralité des textes à traduire : le manuel, les scripts (ou dialogues), les ingames (les messages susceptibles d'apparaître à l'écran), le packaging... et plus rarement, le glossaire.

Le glossaire est un peu la charpente du projet Par souci d'harmonisation, il regroupe tous les termes spécifiques du jeu accompagnés de leur équivalent en français (nom d'un sort, d'une action, d'un objet, d'un nom...). Par exemple, pour un titre basé sur une licence Star Wars, il comportera les noms des véhicules, des planètes, des personnages, des pouvoirs de la Force, etc. Sans glossaire, on aurait tôt fait de retrouver différents noms correspondant au même élément. Dans le meilleur des cas, celui-ci est fourni par l'éditeur, mais la plupart du temps, l'équipe se retrouve livrée à elle-même : les traducteurs doivent alors défricher l'ensemble des textes pour



établir un glossaire cohérent. Viennent ensuite des problèmes liés aux spécificités de la « langue source » et, parfois, à l'insouciance des développeurs (voir Exercices de style). La difficulté du travail vient en partie des contraintes techniques : un titre est « construit » autour d'une langue particulière, et les problèmes de place, de spécificités linguistiques, de typographies, etc., ne sont pas toujours pris en compte lors du développement. De plus, contrairement à ce qu'on pourrait penser, il n'est pas rare que le jeu soit traduit sans que l'équipe ait pu avoir accès à une version jouable : il est donc préférable d'avoir une bonne connaissance du jeu vidéo en général pour pouvoir visualiser le mécanisme du titre à partir d'informations disparates et « décontextualisées » Au terme du travail de traduction, on procède à l'éventuel doublage des voix. Tous les



Un titre dont la localisation nous a fait mourir de rire. Seul titre prenant place dans une Chine médiévale où l'on parle avec l'accent marseillais! projets n'ayant pas la possibilité de s'offrir le talent de coméd ens professionnels, on se débrouille avec les moyens du bord. Ainsi, il n'est pas rare qu'un même acteur prête sa voix à plusieurs personnages d'un même jeu. Le rythme d'une langue étrangère est également à prendre en compte, le commentaire devant être synchrone avec les séquences d'une cut-scene : il arrive que la traduction soit remaniée en temps réel pour satisfaire aux impératifs de pause et de rythme de la version d'origine. Au terme de ce parcours du combettant, le jeu entre en phase de test pour vérifier la qualité de l'intégration (les phrases coupées, les caractères qui ne s'affichent pas, etc.).

Comme vous pouvez le voir, la localisation ne s'apparente pas à un travail ponctuel : un suivi constant est nécessaire en postproduction et les changements de dernière minute sont légion. Ami cardiaque, passe ton chemin...

#### Vitesse moderne

L'industrie vidéoludique est soumise à un développement rapide, les nouveaux titres déboulant avec une régularité métronomique. Les mêmes impératifs se retrouvent tout au long de la chaîne de production : des contraintes de temps qui, mises bout à bout, peuvent aboutir à une catastrophe (on se souvient du pauvre The Bouncer de la Dream Factory, sort en catastrophe pour soutenir le lancement de la PS2). Pour les boîtes de local sation, cela se traduit par un volume de mots titanesque à rendre dans un délai très serré. En clair, si le métier vous intéresse, attendez-vous à passer des nuits blanches sous perf de caféine... Pour pour-





surve sur cette logique de rapidité, le journaliste presse n'a pas toujours accès à une version française finalisée : incapable de donner un avis sur la qualité de la traduction, il la passera sous silence lors du test final. D'où un manque de reconnaissance du pauvre traducteur, et une armada d'éditeurs qui continuent à considérer la localisation comme un à-côté sympathique. . Qui a parlé de cercle vicieux ?

Ne broyons pas du noir pour autant : le métier peut se targuer de grandes réussites (Giants Kabuto, Eternal Darkness ou Startopia pour nos amís PC-istes) et les boîtes de traduction ne sont pas ces galériens des temps modernes fouettés par les grands éditeurs. On peut simplement regretter l'importance donnée par la presse et les joueurs à l'aspect technique d'un titre au détriment des belles plumes qui, de temps à autre, viennent donner à un bon jeu ce supplément d'âme que tout le bump mapping du monde ne saurait lui offrir.



Voici en gros le glossaire (ici Metroid Prime sur GC) que les éditeurs demandent aux spécialistes de la localisation d'intégrer dans le jeu.

#### LIBRORIE DI STOL

#### La limite de caractères :

Cet obstacle tient à l'étourderie des développeurs qui oublient parfois de coder le titre en fonction d'une éventuelle traduction. On aboutit alors à une limite de caractères, le français ne devant pas dépasser l'anglais. On retiendra le coup classique du SAVE ou du LOAD à traduire en un maximum de 4 lettres... La mort dans l'âme, il faudra parfois se résoudre à intégrer des barbarismes du style « CHARG. MEM. CARD. FEN. 1 », ce qui, on en convient, n'est pas super sexy.

#### Les variables :

La langue anglaise étant dénuée de genre, l'accord peut devenir un véritable casse-tête lors-qu'une variable entre en jeu. Prenons la phrase « You received a « variable» », où l'élément « variable» peut correspondre à n'importe quel objet. En anglais, le gain de temps est clair : plutôt que d'avoir à intégrer une phrase différente pour chaque objet, le développeur utilise une phrase modèle. En français, on pourrait traduire celle-cl par « Vous avez obtenu « variable» », mais quid de l'article ? L'objet pouvant être de genre masculin ou féminin, le traducteur devra opter pour une tournure de phrase alambiquée pour éviter la faute d'accord. Cette contrainte débouche souvent sur l'emploi d'un style télégraphique ; par exemple, dans un wargame, « « variable» envahit « variable» » donnera « France envahit Allemagne ».

#### Du darwinisme appliqué à l'industrie du jeu :

Le budget alloué à un projet dépend bien entendu du volume de travail à fournir mais également des profits potentiels: on ne traite pas la première daube qui passe avec les honneurs dus à une killer-app. Pourtant, il arrive que la localisation d'un titre majeur soit bâclée... Si les causes de ce mauvais traitement peuvent être multiples, il est intéressant de noter que le budget localisation est souvent prélevé sur le budget marketing d'un titre: la qualité de la localisation (doublages inclus) peut donc faire les frais d'une campagne de pub agressive. Là, forcément, j'en vois parmi vous qui lèvent le poing au ciel en serrant très fort leur exemplaire de No Logo... Contentons-nous de remarquer qu'au-delà des problèmes techniques et logistiques, l'équipe de localisation peut entrer en concurrence directe avec les galants du département marketing. Quant à savoir lequel des deux a le plus souvent les faveurs de l'éditeur...

### Estelle Baillu

#### Chef de projet chez = Around the Word >>

Estelle Bailly: Je suis chef de projet en localisation. En résumé, je suis responsable de la localisation d'un jeu : je supervise évidemment la traduction, puis éventuellement l'enregistrement des voix et enfin le contrôle qualité à la fin du projet.

En règle générale, il s'agit pour eux d'une étape indispensable à la commercialisation d'un jeu. En revanche, l'attention portée, en termes de temps ou de budget, varie énormément selon les projets Mais je crois qu'aujourd'hui, presque tous les éditeurs ont pris conscience de la nécessité de ne pas « gâcher » un jeu par une localisation catastrophique.

Les principaux problèmes sont le temps accordé au processus de localisation et les difficultés d'adaptation. En effet, la loc' intervient en général dans les dernières phases du développement du jeu et, sorties mondiales obligent, doit souvent être effectuée dans des délais très restreints Et, effectivement, les contraintes particulières liées au domaine (classification du SELL, problème de longueur des textes, concaténation [NDLR: enchaînement], etc.] sont souvent assez « frustrantes » et doivent être contournées de façon peu élégante (abréviations, style télégraphique). Mais on n'oublie jamais qu'on travalle sur un jeu vidéo ; je pourrais être en train de traduire une notice de machine à laver, alors je ne veux pas trop me plaindre de vivre de ma passion!





Il s'agit, à mon avis, d'un point de vue différent sur leur langue. En effet, les développeurs anglosaxons sont conscients qu'ils travaillent dans la langue dans laquelle le jeu sera le plus vendu et négligent quelquefois le fait que les langues autres que l'anglais ne s'articulent pas de la même façon en termes de syntaxe ou d'orthographe. Par exemple, le nombre d'articles de la langue : assez souvent, l'anglais peut s'en passer ou, dans le cas contraire, utilise « a » ou « the ». Le français, en revanche, peut avoir « le », « la », « l' », sans compter les pluriels. Toutefois, les développeurs européens (non anglo-saxons) utilisent souvent des langues plus complexes que l'anglais et sont conscients, dès les premiers stades de développement du jeu, que leur produit va être traduit dans d'autres langues que la leur ; ils prennent donc des mesures dans ce sens.

Les deux Une connaissance minimale des jeux est nécessaire pour être en mesure de tradure. Cependant, certaines parties d'un titre peuvent être traitées par des gens qui s'y connaissent peu, mais qui ont d'autres spécialités. Ainsi, les dialogues des personnages peuvent être traduits par des traducteurs spécialisés en sous-titrage/doublage. Certains passages narratifs ou historiques seront peut-être mieux traduits par des personnes spécialisées en histoire ou en littérature. En revanche, pour la traduction de l'interface, il faut obligatoirement connaître les jeux. Cependant, on trouve en général dans le milieu

CRÉÉE IL Y A CINQ ANS, LA SOCIÉTÉ

« AROUND THE WORD » COMPTE

PARMI SES CLIENTS DE NOMBREUX

ÉDITEURS DE POIDS (ELECTRONIC

ARTS, EIDOS, TAKE 2). ESTELLE BAILLY,

CHEF DE PROJET AU SEIN DE CETTE

STRUCTURE DYNAMIQUE, A

GENTIMENT ACCEPTÉ DE RÉPONDRE

des traducteurs passionnés de jeux (ceux issus de la « filière jeux de rôle » étant les plus nombreux) et c'est un critère essentiel lors du recrutement de nouveaux traducteurs.

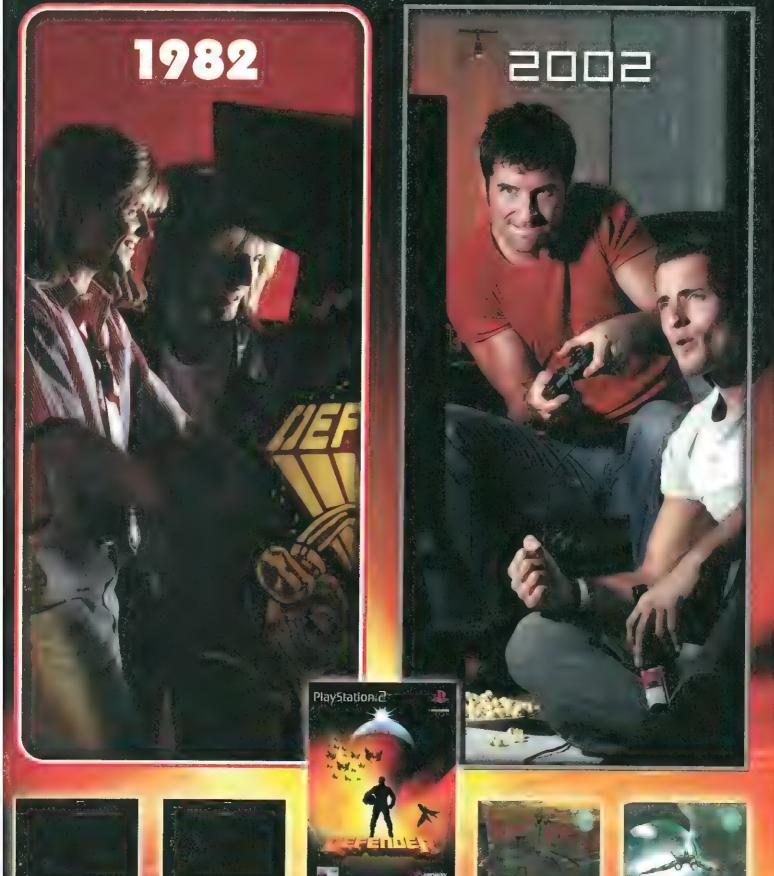
À NOS QUESTIONS POUR LEVER LE

VOILE SUR UNE ACTIVITÉ MÉCONNUE.

Il est double : on trouve aussi bien des joueurs qui sont devenus traducteurs par passion que des traducteurs qui jouent. Pour ceux qui souhaiteraient travailler dans ce domaine, je recommande de suivre une formation spécialisée en traduction fécoles : ESIT, ISIT, etc., au universités ; nombreux DESS) et de garder à l'esprit qu'il ne suffit pas de jouer à des jeux et de bien parler anglais pour faire un bon traducteur. La première qualité d'un traducteur est sa maîtrise de sa lanque maternelle, et donc de lire de nombreux ouvrages dans cette même langue. Ensuite seulement vient la maîtrise de la langue source des documents. Aimer le français et le jeu vidéo me semblent être les deux conditions nécessaires. Respecter le français et penser au plaisir du joueur, voilà ce qui fait le bon traducteur!



### CERTAINES CHOSES NE CHANGENT JAMAIS...









NOB L 1 s





Regining d

GAME BOY ADVANCE



## TE MEILLEUR OF RADIO

**EXCLUSIVEMENT SUR** 





**LE MERCREDI A 20H45** 

rediffusions : vendredi à 22h45, samedi à 00h45 et dimanche à 18h00

M ausponible sur 👢 france tele



08 91 57 60 60 m.225 ... www.fnancetelecomcable.fr



# Toutes les sorties japonaises et américaines

C'est bien simple, ce mois-ci, on est tellement dans le speed que j'ai à peine eu le temps de voir Greg tester ses jeux import. Si notre Silver Mousquetiep national a bien tripé sur le troisième volet de Sangoku, la star de la rubrique Zoom demeure incontestablement Anubis Z.O.E. qui, visuellement, assure le spectacle de manière magistrale. Du grand Konami! Sinon,

vos séjours aux toilettes risquent de se rallonger avec l'arrivée de Final Fantasy Tactics sur GBA. Quant à Star Ocean 3 -historique-, il plante régulièrement pendant certaines phases de jeu! Et ça, pour une version définitive, c'est un défaut tout simplement inacceptable. On a connu les Japonais plus rigoureux... Ah Lénine, fais en sorte d'avoir un réveil surpuissant!





## Anubis Zone Of The Enders

CAL MEMORINAL OF CALL STRUCTURE OF CALL STRUCTUR

Après la déception d'un premier volet aussi ambitieux qu'incroyablement creux, oncle Kojima revient à la charge, cette fois avec une approche bien différente.

➤ Afin de ne pas se sentir trop perdu dans les combats en 3D, le radar volumétrique vous aide à situer vos ennemis dans l'espace.

i, comme une majorité de joueurs intelligents et de bon goût, vous avez apprécie les idées du premier ZOE tout en en fustigeant le manque de consistance et de variété, vous risquez d'être certainement déstabilisé par ce « second coureur ». En effet, il est bon de rappeler que ZOE premier du nom était une sorte de jeu d'action/aventure matiné de recherche et agrémenté d'interminables cinématiques. Face à ce produit qui n'était pas vraiment bon dans aucun des domaines qu'il tentait de loucher, les fans d'aventure, de robots, de tir ou de belles histoires étaient tous un peu décus. Mais pour cette suite, qu'en est-il reellement ? Entre des bandes-annonces aussi bavardes que mysterieuses qui parlent pour ne rien dire, des graphismes incroyables, des effets graphiques extraordinaires et un jeu d'acteur grandiose (dans la varsion japonaise en tout cas), on semblait reparti pour un tour d'action/aventure/stratégie/tir scenarise Heureusement, il n'en est rien. Conscient d'avoir fait une boulette à la viande ET au poisson pas très digeste avec ZOE 1 l'équipe de ZOE 2 a tâché de faire cette fois-ci un shoot'em up grand spectacle, scenarisé, avec en plus un petit aspect stratégique a la « boss de Zelda » des plus sympathiques. Vous voilà donc prévenu. Anubis garde certains bons côtés de ZOE 1 et les isole afin que leur saveur ne soit pas altérée par de trop fortes épices d'aventure et de recherches fastidieuses.



#### Anubis **Zone** Of The Enders

Mor	Kanami
Dispos Europe	Juin 2003
Genre	Shoot'em up très scénarisé
Nore de joueurs	1 ou 2 (mode Versus)
Sauvegardes	Oui (140 KB)
Miyeaun de dimm	nie 4
Difficults	Facile
Communes	Illimites
Saurial Version L	IS « ZOE : The 2nd Runner »
Existe sur	Rien d'autre

Compréhension de la langue Appréciable

#### UN HÉROS SANS CŒUR...

Sympathique mineur sur un satellite de Jupiter, Dingo tombe un jour sur un gisement incroyable de Metatron. Après quelques explorations, il s'aperçoit que ce qui faisait réagir ses instruments n'était pas le minerai en lui-même, mais la formidable energie dégagée par un Orbital Frame, robot surpuissant. Malheureu-



Lors des combats au corps à corps, les effets de 💨 llumière sont bluffants ! Épileptiques, s'abstenir l

sement, il n'est pas le seul à l'avoir découvert, et les armées de Mars attaquent alors la colonie minière afin de retrouver l'Orbital Frame. N'ayant d'autre solution que de monter à bord de l'appareil. Dingo fait alors connaissance avec Ada, l'ordinateur de bord du Jenuty. Pour limiter la casse et éviter la mort de ses compagnons. Dingo se laisse enlever par l'ennemi. Il retrouve alors son ancien superieur militaire qui l'avait envoyé à la mort quelques années auparavant, et. bien entendu, refuse de travailler de nouveau pour lui. Mais le général Nohman n'aime pas être contredit et lue Dingo d'une dizaine de balles dans le corps. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais Dingo se réveille deux mois plus tard dans le Jéhuty. Ken, la charmante assistante de Nohman, lui explique qu'elle est en fait une espionne de la Terre, qu'elle l'a sauvé pour qu'en échange il travaille pour elle. Et le gag, c'est qu'elle a remplacé son cœur par une machine alimentée par le Jehuty. En gros, si Dingo sort de son robot, il meurt. Le voilà donc à





Le combat contre 4 gigantesques valsseaux ennemis est l'un des passages d'anthologie du jeu, qui rappellera un boss de R-Type aux plus vieux d'entre vous

ouer les sauveurs pour le camp de la Terre, cherchant desespérement un moyen de pattre Anubis, l'Orbital Frame invincible de Nohman...

#### TRANSPIRED SHOWING

e revois encore les visages paniquès de mes collègues lorsque je leur ai expliquè calmenent que j'avais terminé Anubis ZOE en heures et 30 minutes. Oui, c'est pas beauoup plus long que le précédent, effectivement. Maintenant, si vous étes un grand fan de ce genre disparu mais toujours aussi culte u'est le shoot'em up, vous allez certainenant être séduit par Anubis ZOE. Car c'est in peu le fils de Panzer Dragoon et d'un troueau de shoot'em up cultes de l'âge d'or du jenre Incroyablement beau, rapide et mmersif. Anubis est l'un des jeux d'action es plus nerveux que l'on ait vus depuis l'averement de la 3D. Esquive, accéleration, tir, iccrochage, coup d'épée, les combats se téroulent vraiment à toute vitesse. Sans aublier que les graphismes extraordinaires ous en mettent plein les yeux à la moindre occasion : un tir, une explosion, et volla le lécor qui vole en éclats, les ennemis recouerts d'étincelles, et les explosions orange luo parsemées de fumée légérement cel hadée pour renforcer le côté « anime », tout st bon pour s'éclater les pupilles. Très aché et découpé en petites séquences d'acion, Anubis est haletant et fait combattre le

#### Konami abandonne le mélange des genres pour nous diffir le mellleur shoot 30 de l'année







Les explosions sont incroyablement esthétiques.

Certains niveaux sont complètement fous, pensés dans le but de vous faire perdre vos repères.





Jéhuty dans un nombre incroyable de situations différentes. Ici, ce sera une guerre rangée entre quelques centaines de méchas dont vous-même, là vous devrez combattre en aveugle en écoutant les ordres de votre ordinateur de bord, on ne s'arrete pas une seconde, et surtout, le jeu n'est jamais répétitif. Et puis, il y a aussi les missions supplémentaires à débloquer, la possibilité de changer pas mal de choses lorsque l'on recommence le jeu, les passages secrets dans lesquels on ne pourra se rendre qu'après avoir recommencé à zero... Et surtout, l'indescriptible plaisir de pouvoir voler, tout détruire, réaliser de magnifiques combos avec les divers ennemis, ça n'a pas de prix. Attention donc à ne pas se tromper : voici un pur produit arcade entrecoupé de tranches de scénario sympathique et immersif. Mention spéciale pour les acteurs japonais qui sont vraiment tout à fait dans le ton. Un hit à ranger aux côtés de Panzer Dragoon Orta et de Devil May Cry (le premier, hein). Note : nous avons testé ici la version japonaise, mais la version américaine du jeu est disponible sous le titre ZOE : The 2nd Runner.

Greg

#### Tranches de vie sauce Kojima

Comme toujours dans une production Hideo Kojima, l'interface est sobre, le style des graphismes très aseptisé et le scénario entrecoupé de nombreuses scènes de discussion. Bien qu'il ne renverse pas grandchose, le scénario d'Anubis a au moins le mérite d'être suffisamment immersif pour mettre la pression lors des différentes batailles.







## Star Ocean 3

Après 3 ans d'attente et une grosse polémique, Enix offre enfin à la PS2 le véritable RPG nouvelle génération que l'on attendait depuis l'an 2000 au moins...



La charmante Nel, agent secret du royaume de Sealand, sera une alliée précleuse, mais qui ne devinera jamais que vous venez d'un autre monde.



#### Star Ocean 3

oldi Odo	
falloung	Emily
Dispo. Europe	Prévue (date N.C.)
Elime	RPG
Abre de Junears	1
Sauvegarues	171Kb
Niveaux de difficulté	2 (2 autres à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Entimes	Illimites
Spread:	Utilise le disque dur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Somprénension de la	Tangus Recommandée

es centaines d'années après la sortie de ce numero de Joypad, l'être humain maîtrise à peu pres tout et n'importe quoi et a colonise une bonne partie de l'univers. En vacances sur une planète touristique avec ses parents et sa copine Sofia, le jeune Fate préfère cependant s'entraîner à bord de simulateurs de combat plutôt que d'aller se baigner. Alors qu'il se décide enfin à retrouver une vie sociale en allant manger avec ses parents. voilà que la planète est attaquée par un ennemi inconnu de la fédération spatiale. Fate et les siens vont donc se faire évacuer, mais la capsule de survie de notre heros a un probléme. Le voilà désormais seul, obligé de se poser sur une planète « inférieure » dont les habitants sont encore au Moyen-Âge. Comme le prévoit le traité de non-contact aux peuples « inférieurs », il est interdit de se poser sur ces planètes pour ne pas troubler leur évolution Fate, qui s'y écrase par accident va donc devoir faire semblant de ne pas être venu de l'espace et trouver un moyen de rentrer chez lui en évitant de se faire utiliser par les diverses factions politiques intéressées par cet être « tombé du ciel »...

#### « SHOOT, SHOOT, DON'T TALK »

Legaia 2, Suikoden 3, Unlimited Saga... des RPG tous sympathiques mais pas un seul qui nous fasse oublier l'époque PSone. Même « le dieu » Final Fantasy X finit par lasser le fan du genre, soulé par tant de victimes de la mode et d'inutiles jérémiades amoureuses. C'est un peu le problème d'ailleurs des RPG modernes, complètement sclérosés par d'interminables scènes de parlote. Heureusement, Star Ocean 3 est là pour réconcilier le veritable amateur de RPG avec la console 128 bits de Sony, Grâce à



La jauge à gauche de l'écran se remplit lorsque vous réalisez de beaux combats. Une fois pleine, elle vous donne accès à des bonus, comme 300 % d'XP à la fin de chaque combat.



La gestion des éclairages lors des passages dans la mine est absolument parfaite





Star Ocean 3 n a pas de « world map », mais les régions à visiter sont vastes et il sera possible d'aller à différents endroits sans être vraiment limité par une route droite.

son scénario simple et malin, ses personnages pas forcément originaux mais attachants et sa réalisation fantastique, il nous fait revivre des sensations que l'on pensait ne jamais retrouver. Grâce à des cut-scenes nombreuses mais courtes, son scénario limpide et parfois touchant de simplicité. Star Ocean 3 n'explique finalement pas tout à son joueur, et ce n'est pas plus mal. N'étant plus assistée par d'incessants blabla, notre imagination peut à nouveau vagabonder tout comme elle le faisait dans des jeux plus anciens ou tout n'était pas souligné trois fois en rouge.

#### UNE HISTOIRE DE FANS

quipe de programmeurs fous furieux, Trice parvient à faire cracher ses tripes à la S2, parfois dans le mauvais sens du terme oir l'encadré), même si dans l'ensemble, émerveillement visuel est présent. Ayant noisi le parti pris d'un moteur 3D incroyable vec peu de textures, Tri-Ace parvient à nous flicher des décors ultra-fins, avec un grand ombre d'effets dont une excellente gestion e la lumière par exemple. Bizarrement, les écors futuristes sont assez peu convaincants, ors que les passages dans la nature, eux, ont saisissants. L'eau qui coule, les arbres u feuillage incroyablement toutfu... tout fourille de détails. La moindre pièce d'intérieur ù vous ne passerez qu'une seule fois est elle ussi superbement détaillée, avec des livres nal rangés sur un bureau, une pile de bois ans le coin et des rideaux recouverts de oussière. Tout est tellement beau que l'on n vient parfois à se balader juste pour le plai r des yeux. Beaucoup plus « jeu video » u'un FFX par exemple, l'aspect graphique e SO3 gomme les défauts de mise en scène ue l'on retrouvait dans l'étalon de Square. est complètement inconscient pour nous, nais il suffit que les personnages ne soient as « réalistes » pour que le cerveau pardon e les erreurs de mise en scène du style personne ne bouge sauf celui qui parle ». ien sur, il ne s'agit que de détails, mais doute que le joueur qui s'achète un jeu e rôle en japonais ne soit pas un fanatique e la chose également

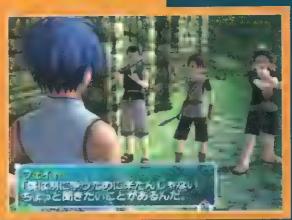


➤ La plupart des villes sont assez vastes, vous permettant de parler à une multitude de personnes, même si cela n'a pas vraiment d'importance pour l'histoire principale.

#### Da Final Fantasy X killah !

#### Ca bugge ?

Véritables otakus de la ligne de code, les programmeurs de Star Ocean 3 ont utilisé tous les outils de programmation disponibles, même ceux que Sony C.E. n'avait jamais testés. Résultat, le jeu ne fonctionne pas sur les PS2 les plus anciennes. Si vous avez une console japonaise de première génération (SHCP 10000), le jeu va planter devant le premier boss, les trois voyous à grandes oreilles Il arrivera parfois que la console « perde » le jeu et que vous soyez interrompu par un message vous indiquant que la console tente de « reloader » certaines infos Si vous avez une PS2 française récente équipée d'une puce, en revanche, les bugs se feront rares. Mais bon, quand même, ça craint.



#### COMPLET, COMME LE RIZ

Les combats aussi sont tres originaux puis qu'ils se déroulent quasiment comme un simple jeu d'action. Peu de magie dans le monde de SO3, mais plutôt des coups spéciaux style King of Fighters. Durant ces combats, le joueur ne dirige qu'un seul personnage et pourra utiliser une frappe faible mais rapide, ou forte mais lente. Par la suite, il sera possible de programmer les super coups appris en gagnant des niveaux que l'on déclenchera en appuyant plus ou moins longtemps sur les boutons. L'avantage de ce système original, c'est de permettre de remporter des combats même si le niveau du héros n'est pas élevé puisque ce sera au

joueur d'esquiver directement les attaques. En clair, il sera possible d'aller loin dans le leu sans faire du « level up » comme un forcené, une bonne maîtrise du pad pourra en général suffire. Un rythme parfait, des combats parfaits, une réalisation parfaite, voilà un bon résumé de SO3. Après Marche dans FFTA, Dingo dans Anubis Z.O.E., voici Fate de Star Ocean 3. En un mois, trois héros au nom stupide, ca fait beaucoup, mais si à chaque fois cela donne un jeu fantastique. je veux bien que le prochain héros de Sega s'appelle Pneu! Tout cela pour vous dire que Star Ocean 3 est le meilleur RPG disponible actuellement sur PlayStation 2. Tout simplement.

Greg





La position du perso par rapport à l'ennemi est « short » ou « long ». Selon ces positions, chacun d'eux aura accès à des séquences d'action différentes





#### CAME BO

## Final Fantasy Tactics Advance

L'un des plus grands jeux de toute l'histoire de l'humanité de la PSone revient hanter les nuits des joueurs sur la plus petite de nos consoles. Et ça déchire grave sa génitrice, si vous me permettez l'expression !



Entre deux batailles, on pourra connaître les aptitudes qui auront été apprises par ses persos.



Après un certain nombre de missions accomplies, une quête spéciale apparaîtra, vous permettant de faire avancer l'histoire, lci, il faudra récupèrer l'engin volant du frère de Montblanc, ce qui lui permettra d'ouvrir sa boutique, et ains le mode Deux Joueurs via le cable Link !

#### Final Fantasy Tactics Advance

EDNING	
Editeur	Squaresoft
THE LANGE THE SALE OF THE SALE	Preva (date N.C.)
Hand _	Tactical-RPG
าโป๊หล่ะโละโบบลำกา	1 ou 2
STUTE LINES Our se quick	save en combat)
	Aucun
	Moyenne
Elling,	Illimités
<u> ទីខែម៉ារា</u>	modes d'attichinge
MAGGIR.	Rien d'autre !
र्वद्रामी मेर्डिक मार्डाम के जिस्सी मार्गिक	Recommandée



on, n'y allons pas par quatre chemins : fraîchement arrivé à l'école d'Ivalice, le jeune Marche fait la connaissance de Mewi, le pleurnichard harcelé par les voyous du coin. Ensemble, ils discutent autour d'un vieux livre que Mewi a récupére chez un antiquaire. Très vite, la conversation tourne autour des jeux vidéo et de Final Fantasy, leur jeu favon. Le soimème le livre de Mewit s'illumine, le transportant, lui et ses amis, dans l'univers de Final Fantasy. Prisonnier de se monde, Marche va rencontrer Montblanc, un sympathique Moogle qui va le guider dans ce monde à la fois étrange et familier.

#### A LA SULLE TAINE...

Le coup des enfants qui se retrouvent coinces dans un jeu vidéo forme donc la base de ce scēnario. Pour ceux qui ont connu Final Fantasy Tactics premier du nom, l'histoire incroyablement sérieuse, dramatique et alambiquée est certainement restée dans leur mémoire. Malgré cela, cette suite raçonte l'histoire de collégiens perdus dans un monde ludo-numérique (© Aruno) Heureusement, le scénario, qui a volontairement été allégé pour la portable n'en reste pas moins intéressant et vecteur de questions pour le joueur. On est donc dans un monde merveilleux où vivent en harmonie



Les invocations ont une portée très grande, mais si l'on n'y prend pas garde, on risque de se retrouver pris dedans.

numains, Moogles, N mous (sorte d'hippopotames humains), Vielas (amazones à oreilles de lapin) et Bangas (hommes-lézards). Cet univers médiéval est dirigé par un couple royal, en fait les parents du jeune Mewt, luimême Prince de ce monde. Marche va donc être oppose à son ami, le premier voulant détruire ce monde pour retourner à la réalite, le second préférant cet univers onirique à la réalité dans laquelle sa mère est morte et son père était alcoolique. Vous le voyez, la suite s'annonce plus dramatique que prevu...

#### ANPE POUR TOUS

Enrole dans le clan de Montblanc, Marche va profiter de sa nouvelle situation pour mettre sur pied un groupe d'aventuriers afin de découvrir le moyen de retourner dans son monde. Mais pour cela, il faut des moyens, d'au la nécessité de travailler. Avec son clan,



Comme dans Final Fantasy IX, les aptitudes que vos personnages vont apprendre seront liées aux objets qu'ils auront équipés. À vous donc d'acheter un maximum de matos, ou encore de voler les armes rares sur les ennemis.



Marche va devoir remplir diverses missions. 'amenant assez souvent à se battre avec des clans rivaux. Pour combattre ces clans, l'esprit de stratège du joueur sera sollicité, mais l en sera de même pour son esprit de ges ion. En effet, comme dans le volet précédent de FFT, il sera possible de choisir le métier de chacun de ses personnages, dans a limite de ses compétences bien entendu <sup>p</sup>ar exemple, un humain de base ne pourra elre que voleur, archer, guerrier ou magicien. Admettons alors qu'on le classe en « voleur ». Après avoir appris quelques aptitudes de roleur, cet humain pourra devenir un ninja. 5i, en revanche, il avait choisi d'etre un guerier, au bout d'un moment, il aurait pu évo-uer en paladin ou en gladiateur par exemple. 'intérêt à court terme sera de créer une équie homogène où chacun aura sa spécialité. lais à long terme, il s'agira d'apprendre le naximum d'aptitudes à chacun de ses ommes afin de pouvoir faire face à n'imorte quelle situation. Un guerrier qui aurait ippris l'aptitude « contre-attaque » des



oleurs est un exemple de l'avantage du

#### Square revient chez Nintendo pour le meilleur... et le meilleur !

9/10



Parmi les capacités que l'on pourra apprendre, il y aura bien sur celles pour l'attaque, mais aussi, des capacités dites passives , comme contreattaque, ou ici esquive, qui se déclenchent automatiquement. Résultat : l'ennemi n'a aucune chance de vous toucher.



Si vous possèdez un dresseur dans vos rangs, vous pourrez séduire les monstres que vous rencontrerez et en faire ce que vous voulez pour un tour de jeu

métissage des métiers pour apprendre un maximum de techniques.

#### LA LOI L'EST MOI I

Les fans purs et durs du précédent opus pourront reprocher à cette suite portable de ne pas être aussi complexe et torturée que son aîné. mais ils auraient tort. Certes, les limitations de métiers par races permettent de ne pas trop se perdre dans les « bi et tri-classements », on admettra aussi que ce choix de faire subir des suites de missions simplifie la trame de l'histoire. Mais il ne faut pas non plus oublier l'un des nouveaux concepts révolutionnaires de ce FFTA: la Loi. À chaque jour qui passe, le monde de FFTA est régi par une loi différente, gui permet au couple royal de garder le pouvoir sur ses sujets. Ces lois interviennent lors des combats et interdisent pas mal de choses Parmi ces lois, on trouvera des interdictions strictes (interdit de se soigner, d'utiliser la magie noire) ou plus vagues (interdit d'utiliser des techniques commençant par A, interdit d'utiliser les épées). Les enfreindre amènera a l'obtention d'un carton jaune qui pourra

conduire à la confiscation de vos objets, ou un rouge qui enverra le fautif en prison avec une lourde peine comme la disparition de ses Xp ou de son équipement! Plus tard dans le jeu, il arrivera que l'on soit soumis à deux ou trois lois par jour. Heureusement, il sera possible d'utiliser à son tour des cartes de loi afin de les annuler ou les influencer, ou même de les tourner à son avantage, comme interdire le feu lors d'une bataille contre des dragons. Grâce à cet aspect très scolaire mais cependant incroyablement stratégique, FFTA gagne en profondeur et en intérêt face a d'autres classiques du genre, justement trop classiques, comme Advance Wars ou Super Robot Taisen A. Un titre fantastique et envoûtant, incroyablement long et riche qui ravira les joueurs, qu'ils apprécient ou non le style RPG-stratégie

Greg



Le statut des personnages est symbolisé par des pétites bulies. En général, cela traduit un état magiquement « modifié (paralysle, poison, accélération). Ici, les personnages touchés ne peuvent plus agir.

#### The Mission

Lorsque vous irez au bar, vous discuterez avec le serveur dans le but de lui acheter des informations à propos de missions à accomplir. La plupart du temps, il s'agira d'aller combattre des clans rivaux, mais parfois





il suffira d'envoyer un seul de vos hommes pour plusieurs jours Lorsqu'il revient, il vous fait savoir s'il a réussi ou non. Parfois, votre renommée sera telle que de nouveaux guerriers voudront se joindre à votre clan. Certains d'entre eux sont même des personnages cachès comme Riné le chevalier Mog maîtrisant la technique Ultima Charge.

## n Sangoku Musô

Après avoir ridiculisé Hideo Kojima en balayant Metal Gear Solid 2 au Japon il y a deux ans, le titre d'action de Koei revient, non sans écraser Star Ocean 3, dans les charts nippons. Challenger désormais incontournable. Koei livre encore un jeu original.



Il sera désormais possible et même parfois conseillé de détruire des éléments du décor. Ici, il faudra casser ces hélices géantes qui produisent du vent, empêchant vos troupes de grimper sur une colline.

a guerre en Chine, une superbe muse pour les gars de chez Koei qui, on le devine, ont certainement été autant surpris que vous et moi par le succès de leur Warriors 4 en version US) est toujours un grand jeu de combat mâtiné de stratégie. cée de la Guerre des Trois Royaumes, périoa l'épisode précédent, on retrouvera trois nouveaux personnages, ainsi que quelques





options supplémentaires, dont de nouveaux chevaux, un système différent de montée en puissance et une refonte du système de combos. Enjoy!

#### BATAILLES « LOC-LAC »

Contrairement au précédent volet qui nous plantait dans de grandes batailles très longues, SSM3 propose au contraire un plus grand nombre de joutes, mais plus courtes. Les fans de grandes épopées super héroïques pourront être déçus à l'annonce de cette nouvelle, mais rassurez-vous. Certes, les batailles sont moins longues (on passe de 30 à 20 minutes par niveau), mais elles sont plus difficiles! Cette fois, le général incarné est certes un surhomme, mals il n'en est plus vraiment de même pour ses alliés qui sont beaucoup plus fragiles. Desormais, la protection des alliés sera un facteur déterminant pour ne pas perdre. Cela rajoute ainsi un aspect supplémentaire a la partie stratégique du jeu, puisqu'il sera, même pour un perso surpuissant, assez risqué de partir seul au travers des lignes ennemies en laissant ses hommes sans protection. Plus que jamais donc, on se devra de bien surveiller ce qui se passe. Car qui dit



Les salsies permettent de se concentrer sur un ennemi et ne peuvent pas être interrompues par les attaques adverses. La classe l

#### Shin Sangoku Musô 3

faileur	war Koej
Dispo. Europe	Courant 2003
Genré	Action/stretégie
Nore de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (147 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulte	Difficile
Continues	Illimités
Special	in the land of the land
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable



le siège des insurgés du clan des Turbans launes, les ennemis fourbes vous balancent de grosses pierres

#### À moi ma garde 🗟

Pour les narcissiques ou ceux qui auraient retourné le jeu dans tous les sens, il sera possible de créer jusqu'à quatre héros supplémentaires. On pourra choisir leurs fringues, sexe, couleur de peau et coupe de cheveux. Il sera aussi possible de créer des escadrons de gardes du corps en sélectionnant leur sexe, leur tenue, et bien sûr leur nom!



namp de bataille moins grand dit aussi ttaques surprises et parfois avancées fulurantes de l'adversaire! Les coups de théâtre n pleine bataille sont d'ailleurs plus resserés, ce qui donne un côté dynamique à l'enemble. On se retrouve au final à courir moins ouvent qu'avant dans de grands espaces des pendant 5 minutes sans jamais renontrer personne, ce qui n'est pas plus mal.

#### **COMBOS SAUCE « SATÉ »**

n autre « grand » changement dans l'aproche des combats, c'est le renouveau total u système des coups et des enchaînements, our commencer, exit les nouvelles armes, haque héros garde une seule et unique



En cas de grosse mélée avec plusieurs dizaines persos à l'écran, le jeu raientit beaucoup mais clignote plus





## 8/10

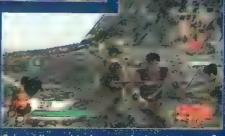
→ Blesses, les généraux ennemis pourront parfois s'enfuir du champ de bataille! Attention à bien les tuer avant leur disparition afin d'obtenir leurs XP bien mérites

#### C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs « bo-bun » !

arme durant toute la durée du jeu-Simplement, cette arme va évoluer et deve nir plus puissante au fur et à mesure que vous allez tuer des gradés ennemis. À chacun de ces vénérables généraux abattus de vos mains, votre arme recevra des points d'expérience, plus ou moins élevés selon le rang de l'adversaire ainsi que le nombre de combos utilisées pour le tuer. Ce principe amusant a aussi le mérite de renouveler la stratégie à employer pour rendre ses per sonnages forts le plus efficacement possible Et puis, cela apporte du stress supplément taire car si dans le feu de l'action, un de vos hommes fait du zèle et porte le coup de grâce au général, envolés les « XP » ! Avec ce nouveau système, les combos sont moins riches mais plus faciles à sortir. Les fans seront déçus, mais il était vital pour Koei de rendre le titre un peu plus accessible, vu la popularité dont il jouit désormais Heureusement cette simplification s'accompagne de quelques petits agréments; comme les sais sies pour quelques personnages, ou encore les acrobaties pour d'autres.



Certains généraux pourront désormals vous défier en duel à un contre un. Si jamais vous refusez, le moral de votre troupe s'en ressentira grandement.



Sniper à l'arc est toujours un régal, surtout que 💜 l'on peut désormais zoomer sur les cibles immobiles.

#### RÉALISATION « AIGRE-DOUCE »

Le gros problème de la série, qui a toujours affiché un grand nombre d'ennemis simultanément, c'était sa relative faiblesse graphique. Personnages raides, animations syncopées, graphismes pauvres, on n'a amais vraiment pu flatter la richesse des décors de SSM. Cette fois, les environnements ne sont toujours pas dignes d'éloges mais on gagne quand même pas mal de choses au niveau technique. L'affichage tout d'abord est bien mieux géré. Avec une centaine de soldats à l'écran l'action ralentit certes encore, mais on assiste désormais que très rarement à des disparitions de personnages. Ce qui est plutôt agréable. Mais surtout, les héros et objets du décor ont subi un sacré lifting. Plus fins, plus colorés, mieux texturés, les protagonistes sont en outre légèrement « floutés » pour leur donner un côlé doux, imperceptible sur les photos, mais qui saute aux yeux lorsque l'on voit SSM3 en mouvement. Encore plus d'objets cachés, de missions, la possibilité de créer son propre héros, sa propre garde rapprochée, des costumes cachés pour chaque général, SSM3 pourrait ressembler à une simple extension du volet précédent mais il n'en est rien. C'est une évolution du concept des grandes batailles épiques, avec des changements qui pourront énerver les fans du précédent, changements pourtant nécessaires, mais qui modifient l'approche d'un point de vue stratégique. On prépare ainsi ses batailles à mort afin d'en extraire le maximum de profit. Une très bonne suite l

Greg

## Toutes les sorties aponaises et US

Alors que la GameCube domine l'import avec des petits bijoux depuis deux mois, c'est la PS2 qui écrase tout ce mois-ci, et certainement aussi le mois prochain avec d'autres poids lourds comme FF X-2 ou Chaos Legion. Cela se ressent même dans cette rubrique où le taux de daubes est finalement assez bas.

#### Biohazard Gun Survivor 4 : Heroes Never





ratages » en matière de jeux de shoot/exploration. C'est la raison pour aquelle Capicom a du mettre les bouchées doubles pour pouvoir sortir cette serie du marasme de la médiocrité. Au résultat de ce 4º volet, on obtient donc un titre à la réalisation excellente et à l'at mosphère glauque particulièrement immer sive. Les parties sont désormais plus avees sur l'exploration comme dans un vrai Resident Evil, avec une trame scénaristique travaillée et des objets à récolter.L'interface est bien pensée 🗦 tout moment. Il est possible de basculer en vue subjective de tir au flingue en pres sant sur la gâchette du GunCon 2. Vous dirigerez votre personnage dans de véritables décors en 3D avec la croix de direction au dos du revolver. Bref. un bon trip oppressant et très bien fichu-

Sortie europeenne N.C.



Biohazard

Hintenda Puzzia



PTO. IV

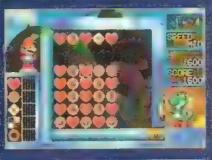
#### Mintendo Puzzle

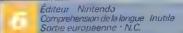




A l'instand'Activision et de son anthologie disposible aur PS2, Nintendo con+

pile trois de ses plus grands succes pour les offrir aux non initiés : Dr Mario, Panel de Pon et Yoshi's Cookie, Ces jeux ne sont en fait que des déclinaisons de Tetris. Un tourne et on compile des fleurs ou des cubes pour les aligner et les faire disparaître. Un exercice simple et prenant, mais qui s'avère bien vite répétitif. Vu l'importance du privides jeux en import, Mintendo Puzzle Collection n'apparaît pas vraiment comme un titre incontournable. Il est néanmoins présente dans une petite boîte sympathique qui contrent un link pour transferer ces titres sur GBA. Si vous aimez





#### P.T.O. IV



Wargame temps réel, Pacific Theater of Operations IV est un titre

sobre » qui ne plaira vraiment qu'aux gros fans du genre. Intéressant de par son cadre historique, le jeu propose un mode Campagne ou Scénario volts pluigeant dans les batailles navales de la Seconde Guerre mondiale: Incarnant le Japon l'Allemagne les États-Unis ou la Grande-Bretagne, vous commandez des flottes entières et décidez de multiples choses. Recherche et Développement de nouvelles armes, envoi d'espions sur un territoire ennemi, réparation de vaisseaux endommagés, etc. Notez que toutes les actions se résument à des choix de menus. Sur le « terrain », vos navires se meuvent tout seuls et vous assistez à leur combat en écoutant vos officiers et en donnant de temps en temps des ordres. Bref, même si PTO, IV se veut assez complexe at riche -ce qu'il est- son rythme est vraiment trop lent et sa qualité de réalisation pas vraiment a la hauteur

Chris





Editeur . Koer Compréhension de la langue Indispensable Sortie européenne A la Saint George W

#### Sakura Taisen Atsuki Chishio ni





propue dent il ne faisait vien, donc il s'en est déparrasse en faisant un nouveau emake de Sakura Taisen. Que dire de cette ersion PlayStation 2 ? Qu'elle est très belle pien sûr, mais le contraire eut été un scantale, donc ce n'est pas vraiment un arquent recevable. Bien que les combats aient efferement différents et que quelques évé ements supplémentaires aient été ajoués, on ne voit pas vraiment, en étant fan le la sèrie, comment cet épisode pourrait aloir l'achat. En revanche, pour ceux qui eulent s'initier a la serie, quel pient!

Grec









Éditeur : Sega/Overworks Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : Jamais I

#### Shin Megami Tensei 3 Nocturne





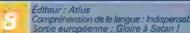
Specialiste des joux occulture dont natfulent los lyueens japonais. Atius ne trahit pas ses tans et naus offre encore un jeu de rôle dans lequel l'ambiance et l'histoire se rapportent directerment au setanisme. Alors que vous allez rendre visite a une prof malade.

portent directement au satanisme. Alors que vous allez rendre visite à une prof malade, vous tombez sur une salle de prièces noires dans le cave de l'hôpital. À cet instant, Tokyo bascule dans une dimension démonlaque et en tentant de vous échapper un esprit de peute fille vous transforme en demon à A vous maintenant de partir d'ici en utilisant divers monstres que vous rencontrerez variation satanique de Pokémon. SMT3 envoûtera les joueurs par ses superbes graphismes et ses combats dynamiques.

Greg







#### Taishō Mononoke Ibunroku





Melange de Pokemon, Tales Of Destiny et Pitt Godget, voici Taisho

Mononoke Ibunroku. Après avoir choisi sun heros stupide le joueur va se bale-der dans un Japon médiéval pour faire la chesse aux possesseurs de démons. En gros, il s'agira d'affronter divers dresseurs, comme dans Pokemon. Laid, faus sement profond et pas vraiment rigolo. TMI n'est pas le genre de série B que l'on peut apprécier après avoir goûté à d'autres réussites dans le même registre comme Disgaea (voir précédent numére) pau exemple. A eviter, ne serait ce parce que l'excellentissime Star Ocean 3 est disponible au même moment.

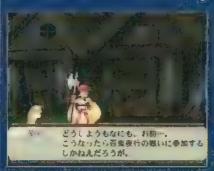
Greg



Shin Megami Tensei 3 Nocturne



Taishō Munonoke Ibunroku







Éditeur : Guts Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Jamais I

Suite tres postique du complatement passe inapercu Malmarse no Kishi

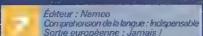
Venus & Braves continue dans la lignée tres originale du puzzie-RPG. Aux commandes d'un groupe de braves guerriers, le héros compose son équipe sur une grille de 4x4 cases, face à des ennemis au style de combat très particulier. A chaque tour de jeu: les personnages du premier rang peuvent changer de place avec ceux du dernier dans un système de rotation. Extre mement stratégiques, ces rotations devront être calculées en function de la prophaine action de l'ennemi. Casse-tête médiéval scénarisé et agrémenté de petits bonus comme des manages pour des guerres de plusieurs générations, V&B est un titre atypique et charmant. Note un mode Online permet de combattre les équipes d'autres joueurs











## Venus & Yu•Gi•Oh! Braves Dungeon Dice Monsters





Alors que la nouvelle vague Pokémon ne va pas tarder à déferier sur

es États Unis. Konam rente de sy prepa er en multipliant les sorties d'épisodes de YGO. C'est dans cette ambiance tendue que débarque cet opus déjà sorti au Japon ors du lancement de la machine. Cette version vise a apporter un peu d'or ginalité à la série en mettant en scène non pas des duels de cartes mais des duels de dés. On se retrouve donc face à un jeu de plateau très intéressant qui conserve les éléments nnoamentaux de l'univers de YGO, les des eprésentant diverses créatures au « level » plus ou moins eleve ainsi que des sorts et objets. Malheureusement, en dépit de sa profondeur et de son immense durée de vie, on reprette une nouvelle fois l'impres vie, on régrette une nouvelle sion d'austèrité qui se dégage de ce titre. **Van**n

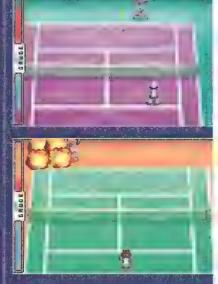






Éditeur : Konami Compréhension de la langue : Très appréciable Sortie européenne : Annoncée

### Prince of Tennis 2003





Forts de leur succès, les épisodes de POT s'enchaînent a un rythme indus

Ainsi, seulement 3 mais après un episode proposant une approche tactique du tennis, voici déjà une nouvelle cartouche déclinée en deux couleurs qui ne se diffé rencient que par les personnages et court: déjà débloqués au départ, donc pas besoir d'acheter les deux ! Cèt opus renoue avec le style arcade du tout premier épisode mais n'apporte pas grand-chose, seule ment un chox de la taille du tamis, quelque nouveaux personnages et super coups Comme son nom l'indique, ce cru 2003 n est finalement qu'une simple réactualsation tout en restant un titre à la réali serion et à la jouabilite de qualite (malgré la gestion des angles toujours perfectible)







Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Cool blue ou passion red ?



Venus & Braves

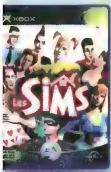


Yu Gi Oh Gungenn Dice Monsters

### Difintel - Micro

VIDÉO

MULTIMÉDIA



r PayStation 2
CameCuba



Disponible aussi ur 1808, GameCube, GBA et PC



sponible aus







31 SAINT GAUDENS 32 AUCH 33 ARCACHDN 33 BORDEAUX 33 LANGON 34 AGDE 34 BEZIERS 34 SETE 35 FOUGERES 38 GRENORUE 38 LA TOUR DU PIN 38 VOIRON 39 LONS LESAULNIER 40 DAX 40 MONT DEMARSAN 41 VENDOME 42 SAINT ETIENNE 43 VALS PRES LE RUV

44 ORVAULT 44 CHATEAUBRIAND 44 SAINT NAZAIRE

RS ORLEANS 47 MARMANDE 52 SAINT DIZIER 54 NANCY 55 VERDUN 57 FORBACH 59 CAMBRAI SO CLERMONT DE LOISE SO CLERMONT DE LOISE SO CREPY EN VALOIS SI ARGENTAN 61 L'AIGLE 61 ALENCON 62 BOULOGNE SURMER ®2 CALAIS 82 LENS 8# BIARRITZ 65 LOURDES 67 HAGUENEAU

78 LE CREUSOT 72 LA FLECHE 74 CLUSES 74 CLUSES 74 ANNECY 74 ANNEMASSE 75 PARIS 17 76 ROUEN 76 YVETOT 77 FONTAINEBLEAU

7 OZOIR LA FERRIERE 01-64-21-55-74
7 CHELLES 01-64-21-55-74
7 CHELLES 01-64-21-55-74
7 CHELLES 01-64-21-55-74
7 SHALBI 01-64-21-55-74
81 ALBI 01-62-74
82 MONTAUBAN 05-62-92-74
84-APT 04-90-74-31-83
85 CHATEBUERAUL 05-32-22-14-73-83
85 CHATEBUERAUL 05-32-22-22-14-73-83
85 CHATEBUERAUL 05-32-22-22-14-73-83
85 CHATEBUERAUL 05-32-22-22-14-73-83

##MONTCEAUX LES MINES - 03/05/57/29/49

91 SAVIGNY SUR ORGE 92 ASNIERES 32 LEVALLOIS PERRE 12 RUEIL MALMAISON 93 LIVRY GARGAN 93 MONTREUIL 94 MAISONS ALFORT 95 ENGHEIN

01.69.24

01 48293

DESTINATION FINALE

3 TREMBLAY EN FRANCE 17 POINT A PITRE 17 FORT DE FRANCE 97 CAYENNE 97 SAINT PIERRI 97 SAINT PAUL HOM TOW NOUMER

## BONNEZ-VOI



Retrouvez le meilleu du jeu video SUP CONSOLES tous les mois

SOUL CALIBUR II







an (II nos) = 39,90€ au lieu de 60,50€\* soit 34 % de réduction

#### BULLETIN D'ABONNEMENT A renvoyer accompagné de votre réglement dans une enveloppe alfranchie à : Joypad service abonnements - 8P 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

□ Oui, je m'abonne 1 an (11 nºº + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de 60,50€\*, soit 20,60€ d'économie ! JP46

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par : ☐ Chèque bancaire ou postal Prénom: Adresse : \_\_ Expire le : Code postal : L Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) : Ville: Date de naissance :

Offre valable jusqu'au 31 août 2003 et réservée à la France métropolitaine. \*Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), ous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données yous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante

## Toutes les sorties du mois passées au crible

uah! Ben dites donc ma bonne dame, encore n mois riche en sorties. En plus, la qualité est rgement au rendez-vous. Entre un Tenchu 3 contournable pour tout fan d'infiltration qui e respecte, un portage PlayStation 2 plutôt eussi de Splinter Cell, EA Sports Big qui demoratise le catch avec le surprenant Def Jam endetta, Metroid Prime et l'arrivée de « Chêne ιού » sur Xbox, les consoleux risquent de ne us savoir où donner de la tête... et du porfeuille. Il y a clairement de quoi satisfaire tout monde. Un miracle n'arrivant jamais seul, tres echevele fils de Crao -je veux bien sûr arler de RaHaN- a enfin pu tester Primal ans de bonnes conditions. Enfin presque. ue demande le peuple ?

ead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox) 118 ef Jam Vendetta (PS2) 125 ilty Gear X2 (PS2) 123 rassic Park : Operation Genesis (Xbox, PS2) 122 etal Gear Solid 2 Substance (PS2) 126 etroid Prime (GC) 102 otoGP 3 (PS2) 127 rantasy Star Online Episode I & II (GC) 106 imal (PS2) 108 enmue II (Xbox) 110 nchu : La Colère Divine (PS2) . .... e House of the Dead III (Xbox) 112 ICA Race Driver 11 m Clancy's Splinter ( ...... PS2). 104 xx (Xbox, PS2)

orld Racing (Xbox)

aldur's Gate Dark Alliance (GC, Xbox)

116

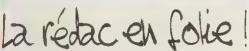
124

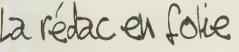
120



## LOD FÉIRE

En avril, ne te découvre pas d'un fil. En avril, dévore ton Joypad comme un carnivore. En avril, dis-toi que tu as le choix. En avril, prends ton pied à découvrir ta nouvelle Game Boy SP. En avril, frime en te plongeant dans les arcanes de Metroid Prime. En avril, arrête de te prendre le chou et joue à Tenchu! En avril, ce n'est pas un mal, tu vas enfin pouvoir t'essayer à Primal. En avril, ne nous en veux pas, nous commençons à proférer des propos bien vils. Moui, il est décidément temps que cela prenne fin. Hop. Chut. Silence. Paix, félicité. Et un grand et radieux mois d'avril que nous saluons de manière bourgeoise à la Clark Gable-style...



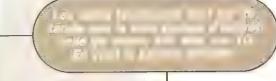


#### ( Karine

Dans la salle de bain de mes parents, il y avait le dessin d'une baleine avec des gros yeux. J'ai fait gober à mes sœurs qu'une caméra était camouflée

dans l'œil de la baleine et que l'on était sous surveillance constante. Elles ont depuis développé un certain sens de la paranoïa et n'acceptent de prendre leur bain qu'en maillot de bain.





Tout juste bon à caler une table. Évitez-le à tout prix, c'est un ordre!

De très grosses lacunes. Urgl! >

Une minute de plaisir. Et encore!

Pourrait vraiment mieux faire.

Un jeu tout juste moyen, sans plus. 🗩

À acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Exceptionnel ! J'achète les veux fermés.

Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console

J'adore les mois d'avril ! Pour moi, c'est l'occasion de boire encore plus de pintes et de faire croire que c'est mon voisin. C'est super drôle, vous aussi, amusez-vous à faire ça chez vous, vous allez

voir, votre ami(e) va vous en être gré pour l'éternité. Non, blague à part, j'adore le noisson séché qui vient du Portugal.



#### ( Mister Brown )

Au mois d'avril dernier, Angel et moi avons fait croire à Julo et Jean que VU Games organisait un paint-ball géant. Ces deux abrutis y ont cru dur comme fer pendant plusieurs jours. Seulement

voilà, quelques jours après, Jean partait réellement à Las Vegas, à l'occasion de Conflict Desert Storm, pour un vrai paint-ball. J'vous raconte pas comme on était dég!



#### Trazom

Je crois que le plus gros poisson d'avril jamais fait a été organisé récemment par Bernard Montiel. Alors que tout le monde croyait qu'il voulait couler des jours heureux aux Bahamas, en provoquant l'ire de ses patrons, vous le retrouverez certainement dans une

émission top secret dont le concept est, paraîtil, explosif. Enfin, moi j'dis ça...



#### Gollum )

En tant que grand original, mes vannes je préfère les faire en août. Voilà. Du coup, en avril, je me demande surtout pourquoi on n'aurait pas le droit de se découvrir d'un fil ? Oui, pourquoi ? Dans le même ordre d'idées,

par exemple, pourquoi en mai, ferait-on ce qu'il nous plaît ? Mais, surtout, quel est ce foutu rapport entre avril et les poissons?



#### Willow

On était en avril, ma petite copine m'avait fixé rendez-vous dans un café pour aller boire un coup. À peine ma première gorgée de bière avalée, elle m'annonçait que nous deux, c'était fini et moi j'ai cru à un poisson d'avril. Remarquez, ca aurait pu être pire et se passer le jour de l'an !



#### Chris

Personne ne pense aux pauvres petits poissons d'avril que l'on martyrise tout au long de ce puéril et affligeant mois. Non, c'est vrai, vous aimeriez ou'on fasse un humain

d'avril ? Imaginez-vous un instant dans les écailles de ces pauvres créatures qui n'ont rien demandé à personne.



#### LES JEUN DU MOIS

#### Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Shenmue II (Xbox)



Tenchu La colère divine (PS2)



Splinter Cell (PS2)



Metroid Prime (GC)

#### TOP 10 DE LA RÉDAC

1.	The Legend of Zelda no Takuto (GC)	27 pts	=	
2.	Splinter Cell (Xbox)	22 pts	+4	
3.	GTA Vice City (PS2)	17 pts	=	
4.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2/GC)	14 pts	=	
	ICO (PS2) Hitman 2 (PS2/Xbox)	12 pts 12 pts	-2 =	÷
6.	Resident Evil (GC)	9 pts		AND I
7.	Project Zero (PS2) Star Fox Adventures (GC)	8 pts 8 pts	= =	
S.	Price Coppies (19.6)  Nienmue (la sérien)	o pis	-	
9.	WRC II Extreme (PS2)	4 pts	-1	+
14	Calle Mr.Cas Pally 3 (PS2/Mbox)		\$ . Call	

#### ON EN RÊVE DÉJA

GOLLUM >>>>>>> Soul Calibur II (multi) et Silent Hill 3 (PS2) WILLOW >>>>>>> Deus Ex 2 (Xbox) et biohazard 4 (GC) CHRIS >>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et ICO 2 (PS2) Silent Hill 3 (PS2) et Deus Ex 2 (Xbox) ELWOOD >>>>>>>>>> KENDY >>>>>>>>>>> Capcom vs SNK (GBA) et Castlevania Aria of Sorrow (GBA)

Dai Ni Ji Super Robot Taisen Alpha (PS2) et Soul Calibur 2 (multi)

TRAZOM >>>>>>>>>>> BC (Xbox) et Fable (Xbox) RAHAN >>>>>>> Fable (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)

Shenmue III (Xbox ?) et True Fantasy Live Online (Xbox) Soul Calibur 2 (multi) et Devil May Cry 2 (PS2)

ICO 2 (PS2) et Silent Hill 3 (PS2)

Silent Hill 3 (PS2) et SOCOM US Navy Seals (PS2)

Emportée dans une valse à mille temps, la ronde des Mégastars continue, plus endiablée que jamais. À vous de jouer, mais vos étrennes risquent de sacrément en

pâtir. Tenchu La colère divine (PS2), Def Jam Vendetta (PS2), Guilty Gear X2 (PS2). Phantasy Star Online Episode I & II (GC). Shenmue II (Xbox), Metroid Prime (GC). Metal Gear Solid 2 Substance (PS2), TOCA Race Driver (Xbox) et Splinter Cell (PS2). Watch out, baby !



#### Elwood

GREG >>>>>

JULO >=

Il y a quelques nées de cela, lorsque la presse vidéo se résumait à 3 canards ypad, Consoles + et feu Player One), plusieurs magazines

MISTER BROWN >>>>>

aient entendus pour publier un rticle sur une console nouvelle

inération sortie de ille part : terprise! Résultat, tout le monde a gobé...



#### Kendy

Ha ha ha ha... Je me rappelle d'un poisson d'avril mémorable où j'avais inventé une astuce ultra-balèze à réaliser sur Tekken 2 ! Il fallait effectuer une bidouille hyper

longue pendant l'intro du jeu où Heihachi avait la tronche illuminée par la foudre !!! Trop nase...



#### RaHaN

d'avril le plus fumeux dont je me souvienne, c'était le coup de la Sharp 128 bits. C'était tellement bien bidonné qu'un grand quotidien l'avait très sérieusement repris... Mais c'était une

autre époque... Et puis la réalité est délà bien assez surprenante aujourd'hui!



Le poisson

#### Greg

Moi, les poissons d'avril, je trouve ça furieusement has been. Non mais attend ! Sérieux, ils se prennent pour qui ces poissons de l'Apocalypse ? Ca vaut pas ce bon vieux Godzilla ou encore ce très élégant Toxico-Streum. D'ailleurs, pour le

prochain France Five, j'ai décidé de créer une nouvelle créature : l'avrilo-streum. Un personnage bien tiepi.

#### Jule

Grand hypocondriaque devant l'éternel, je me suis toujours méfié des poissons d'avril. Pourquoi ? Tout simplement car ma sœur s'amusait à me dire : « Mais elle est pourrie la viande qu'on vient de manger »...

et moi. comme un nase, ça me donnait mai au ventre, et ie courais aux urgences. J'y croyais!





e fais partie des fans de la première heure de Tenchu, qui ont attendu ce nouveau titre sur PS2 comme les Raéliens attendaient leur clone (ils l'attendent encore), comme Bush attendait sa putain de guerre ou comme les croyants attendent le Messie : avec une ferveur mystique. Parce que l'air de rien, en 1998, Tenchu premier du nom a tout de même singulièrement changé l'image traditionnelle du jeu d'action 3D, et y a ajouté une dimension « infiltration » quasiment jamais vue jusqu'alors. On remarquera d'ailleurs que depuis, entre les MGS2 et autres Splinter Cell, le genre a fait florès... Certes, le deuxième épisode a connu un succès moindre, et nombreux sont ceux qui n'ont pas vraiment accroché. C'est vrai. Mais curieusement, mon amour du titre m'a permis de m'y essayer avec un réel plaisir et je ne partage pas tout à fait ce point de vue foncièrement critique. Avec Tenchu 3, je vous le dis tout de suite, les polémiques vont certainement renaître. Pourquoi, comment, mais où est donc Ornicar? La réponse tout de suite, et en images.



#### fiche technique

fditaur
Géveloppeur
Genre
Nore de joueurs
Niveaux de difficulte
Guiticulte
Guntinues
Nore de niveaux
Spécial
Existe sur

Action/Intiltration
1 ov 2
3
Moyenne
Sauvegardes
26
Rien d'autre

Activision



#### Destins crosés

Le scénario de Tenchu 3 a une vraie densité et une réelle importance. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'il est parfaitement logique et bien construit, mais il permet de se plonger dans l'ambiance du jeu avec un plaisir encore plus grand, c'est une certitude. Rappelons qu'ici, l'action se déroule un an après la fin du premier Tenchu. Dans le Japon féodal du XVIº siècle, un homme mystérieux, nommé Tenrai, fait régner la peur et semble capable de ressusciter les morts Six personnages mystérieux le secondent. On les surnomme Chevaliers des Ténèbres. C'est dans cette atmosphère un peu mystique de fin du monde que Rıkımaru apparaît, un peu miraculeusement. On apprend ainsi qu'il a en fait projeté son « ombre » dans le monde extérieur tandis que son corps physique reposait, selon la technique du sommeil profond ninja. Puis Rikimaru s'est échappé de la grotte par le portail qui a servi à Mei-Oh (le dernier boss de Tenchu) pour sa fuite. Mais je n'en dis pas plus sous peine de dévoiler trop de pans

du vaste scénario du jeu. Sachez simplement que Tatsumaru (Tenchu 2) et Onikage font ici leur grand retour, et qu'ils ont définitivement la classe. Quant à Ayame, toujours aussi agile et mortelle, elle n'est pas en reste et traverse, lors de ses dix missions, les mêmes endroits que Rikimaru. La différence, c'est que ce n'est pas dans le même ordre et que les personnages rencontrés ou les objectifs à remplir sont évidemment différents. Découvrir l'histoire du jeu sous plusieurs angles procure en tout cas un grand plaisir. Lorsque vous aurez terminé les dix missions de chacun des deux personnages principaux, Tesshu, l'homme au crâne rasé, pourra enfin être sélectionné. Ce maître assassin, qui fait partie de la société secrète Muzen, n'est pas directement lié à nos deux

Même de trois quarts dos, Tesshu 🔫

n'a pas l'air commode.



Rıkiməru se bat ici avec Ayame. Dui, Tenchu 3 est plaın de surprıses.





Ces curieux petits robots sont attirés par les boulettes de riz empoisonnė Une belle incoherence (notez que ça ne marche pas avec les morts vivants pourtant)

ninjas mais il partage ici leur destinée, et il y joue un rôle. Six missions différentes l'attendent. On manipule Tesshu d'une façon un peu particulière. L'homme semble plus lourd, moins agile qu'un ninja, et c'est sa force brute, au corps à corps, qui fait vraiment la différence. La discrétion reste néanmoins encore indispensable. Il ne peut pas gagner de capacités supplémentaires, comme Rikimaru ou Ayame (nous allons y revenir), mais il en possède déjà certaines de base. Tout le monde sera en tout cas d'accord pour dire que les Surgical Stealth Kills, qui font apparaître durant une seconde le squelette de l'adversaire au moment où Tesshu porte un coup fatal, sont une idée lumineuse qui plaira à beaucoup de monde. Qui, je sais, nous vivons dans un monde malheureusement. bien violent...

#### 11 1100000 de sensamens oubliees

3'essayer à Tenchu 3 après tant de mois procure -bonne nouvelle !- des sensations toujours aussi fortes. Juestion jouabilité, le jeu reprend en gros le même 3chéma qu'auparavant, mais les déplacements sont ci un peu plus précis et naturels. Pas de beaucoup,

Duo de choc

tivement revidance a dire use seul le mode

solo presente un neel monte. Meis lest un sero, ment persennel et un per égoiste le monijoue interessera et effe centainement les mai de mende vous o large vous y essayer en duel (bon le

#### inoi interte essentes E uniquel Streited te themetiem Ethellof xhe voire chemin !

Au corps à corps, les persos disposent 🔫 d'un nouveau mouvement inédit. Ayame, par exemple, saute sur les épaules de son adversaire

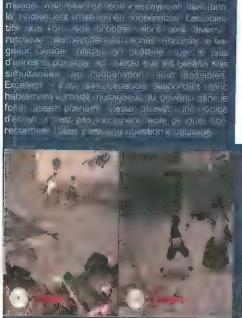


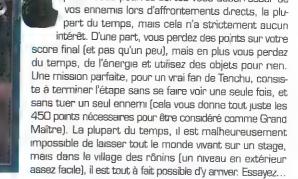
Utilisez la vision ninja pour observer les gardes 🛹 de près Celui-ci baye aux corneilles, par exemple

l'important, dans Tenchu, consiste à se déplacer furtivement et à attaquer ses adversaires par surprise. Vous pourrez certes vous débarrasser de

certes, mais la différence est perceptible. Il est ainsi possible d'effectuer un saut périlleux inversé assez facilement, de stopper une combo, de se dépiacer en restant accroupi et en pivotant avec le stick analogique droit (ca n'a l'air de rien mais c'est très utile), d'effectuer un double saut en appuyant deux fois sur ⊗, etc. On peut évidemment toujours se coller aux murs pour observer ce qui se passe dans un angle, et la vue caméra, pour observer dans cette position, est franchement plus souple. Bref, on retrouve la maniabilité d'antan avec juste ce qu'il faut d'améliorations minimes

pour avoir l'impression après deux ou trois heures de jeu, que l'on manipule vraiment un ninja. Lorsqu'on se déplace enfin de facon instinctive, sans penser aux boutons sur lesquels on doit appuyer, c'est un vrai bonheur Les combats restent toutefois un choula brouillons et énervants parfois, et Tenchu 3 n'échappe pas à ses vieux démons. Les vues caméra s'emballent ainsi parfois un peu, mais il est possible de les recentrer sans trop de difficulté. Au final, et si on joue de facon assez « sérieuse », en prenant son temps (c'est de toute façon le but), il y a vraiment peu de choses à reprocher au gameplay de cet épisode. On ne le répétera jamais assez :





## Tenchu La Eulere diune

#### Le choix des armes

Jouer à Tenchu réclame un certain état d'esprit. On ne peut pas, à mon humble avis, apprécier vraiment ce ieu si on n'a pas dans la peau cette envie de perfection et cette patience qui n'est certes pas commune à tous les joueurs. En ce qui me concerne, un niveau n'est pas plié tant que je n'ai pas récupéré le pouvoir spécial de Rikimaru ou Ayame qui y est associé (voir encadré), et tant que je n'ai pas atteint le statut de Grand Maître. (NDTraz : quelle classe !) Ce n'est pas seulement par coquetterie. C'est en effet en atteignant ce niveau que se débloquent les objets spéciaux du jeu : l'os du molosse (Semimaru, le chien, vient vous aider), le sort caméléon (pour se déguiser pendant un temps limité en ennemi), les flèches explosives, le piège à tigre, la super lame écarlate (lance huit couteaux en même temps), etc. Une des grandes forces de Tenchu 3, d'ailleurs, c'est qu'on peut refai-

re plusieurs fois de suite un même niveau sans vraiment s'énerver ni s'ennuver une seule seconde (en plus, à chaque fois, on gagne des objets, c'est motivant). Notez que la plupart du temps, lorsqu'on se fait repérer, on sait que c'est parce qu'on a voulu aller un peu trop vite et que l'on n'a pas fait attention à sa jauge de ki, en bas à gauche de l'écran. Certes, il arrive aussi que l'on ressente un réel sentiment d'injustice lorsqu'on ouvre une porte et qu'un ennemı, planté face à vous, vous découvre sans que vous n'ayez rien pu faire. Mais c'est dans ces moments-là qu'un objet spécial comme le déquisement prend toute sa valeur et son importance... On peut terminer un niveau de plusieurs manières différentes dans Tenchu 3, et c'est une vraie richesse. Les passages secrets sont en effet nombreux (il n'y a jamais un seul chemin), on peut modifier la position des ennemis sur un niveau (il y a trois positionnements différents), les objets et bonus peuvent être utilisés de différentes manières, etc. Bref, quand on se prend au jeu, c'est tout bonnement génial. Maintenant -gros point noir- l'intelligence artificielle des ennemis semble ici ne pas avoir beaucoup évolué depuis le premier épisode. Non, non, je n'exagère pas. Ils peuvent certes vous poursuivre sur les toits, parfois, mais il leur arrive encore fréquemment de rester coincés contre un paravent, de vous oublier après dix secondes alors que des cadavres les entourent, ou pire, de tomber tout seuls dans le vide lorsqu'ils vous courent après Bref, on sent que leur tête de polygones est effectivement pleine de vide. Maintenant, il fallait faire un choix. Avec des adversaires trop retors ou intelligents, Tenchu LCD aurait certainement découragé beaucoup de monde. Il est tout de même clair que l'I.A. y est assez décevante. Sorti de là, et surtout si vous êtes comme moi un inconditionnel de la série, Tenchu 3 fait figure de titre superbe, définitivement prenant et incontournable. On ne peut que se prostemer devant son originalité, et être reconnaissant en pensant au plaisir fabuleux qu'il procure. Un titre rare.



Il arrive souvent que vous arriviez à voir un ennemi sans que celui-ci, pourtant face à vous, ne vous remarque. Pas très logique mais c'est pour éviter que le jeu ne soit trop difficile.

#### Capacités spéciales

#### Note



D'essez bonne facture dans l'ensemble. Tenchu 3 peche surtout dans le domaine de l' I.A.



#### មហេប្រទំពេវឧទិ

Les graphismas épurés de Tenchu 3 ont un certain cachet. Mais on a vu plus beau sur PS2, c'est sûr



#### Animaision

Rikimaru & Co possèdent une targe palette de mouvements, bien retranscrits. Ennemis plus « basiques ».



#### פֿצֿוונטובונענ

Après un petit moment, on se prend vraiment pour un ninja, malgré quelques problemes de caméra .



#### 50115

On retrouve les musiques typiques -et superbes- de la série. Ambiance sonore de qualité



#### PILLER REVIEL

Les vrais ninjas essaieront, sur chaque mission d'atteindre le statut de Grand Maître..



#### 2/115

Une ambience toujours prenante De nouvelles capacités assez geniales. Mode Deux Joueurs medit



#### בוונטונו

L'I A est franchement décevante. Peu de vraies innovations, dans le fond Les vues camera, parfois retorses



ESULL i eretui'h

#### Plus loin...

rie Las heres (Vachi latro) ont egalemen les hureaux d'Activ , lapor, pour aire to



#### avis de Chris

#### L'avis de Willow

iougues autons, mais quel dominage que les em idiote. Après Splinter Cell et MSS2, ca fait tache





Le level design est incroyable! Tout ce que vous voyez sur cette photo est accessible!

a pas à dire, on a été bien feinté pendant l'E3 quand on a vu les premières vidéos du Metroid GameCube. Alors que tout faisait croire que Nintendo allait transformer sa franchise en un simple FPS dans lequel on passerait son temps à tirer dans tous les sens, le résultat final est à l'opposé de tout cela. En fin de compte, il suffit de passer quelques heures dessus pour se rendre compte qu'il s'agit d'une réussite totale qu. parvient à effectuer un des passages de la 2D à la 3D les plus aboutis depuis Mario ou Zelda. Chapeau bas !

#### Démonstration!

Contrairement aux volets 8 et 16 bits, Metroid Prime possède un vrai scénario travaillé. Il n'est certes pas très mis en valeur, mais si l'on fait l'effort de lire tous les textes, on se rend compte qu'il y a une vraie histoire et même une mythologie. Je ne vais pas la détailler car elle n'est pas primordiale à la progression, mais au moins, elle a le mérite d'exister!

Vous incarnez une fois de plus Samus, la chasseuse de primes habituelle. Au début du jeu, on se retrouve dans un vaisseau spatial à poursuivre des pirates de l'espace. Manque de bol, le vaisseau explose et l'on atterrit en catastrophe sur une planète inhospitalière, Tallion IV. Tout irait pour le mieux si l'armure légendaire que l'on porte était en parfait état, mais hélas, suite à l'accident, tout votre super équipement est en rade. Le déroulement de l'aventure se fera donc au départ principalement dans le but de retrouver toutes ses capacités perdues. Le découpage du jeu ne se fait pas par mission. C'est un monde entièrement ouvert que l'on explore petit à petit. Au fur et à mesure que l'on récupère de nouveaux pouvoirs, on obtient l'accès à de nouveaux

Ce boss de pierre est un des plus difficiles du jeu. À un certain moment, il faudra lui tirer dessus à l'aveuglette à cause d'une tempête de neige du plus bel effet !

de neige du plus der eine. ?

passages. Par exemple, une fois que l'on récupère le Morph Ball qui permet de se transformer en boule, on peut se faufiler dans des passages plus étroits, de la même manière qu'en récupérant de nouvelles armes, on peut ouvrir certaines portes dont l'accès était jusque-là impossible (les portes s'ouvrent en tirant dessus dans la plus pure tradition des Metroid...). Ces pouvoirs sont nombreux : on y trouve pêle-mêle le double saut, le lance-missile, la vision thermique, la boule magnétique, diverses armes et bien d'autres encore... Les faits sont là : si la vue à la

shoot de base, la vérité est tout autre. En fait, on retrouve le même schéma que dans les précédents Metroid. Ce sont les mêmes ficelles, mais appliquées et optimisées pour de la 3D. On passe donc son temps à explorer le monde en espérant retrouver un pouvoir qui permettra d'accéder à une nouvelle aire. Si le nombre d'ennemis est beaucoup moins élevé que dans un FPS classique, le jeu n'en reste pas moins difficile. Trouver son chemin n'est pas forcément évident dans ces dédales. Vu la complexité de l'univers, on ne sait pas toujours où donner de la tête. C'est là qu'intervient la fonction du Scan, véritable originalité de cette version 128 bits. Partout où l'on va, il y a des objets dans le décor qu'il faut scanner afin d'obtenir de nombreuses indications sur l'histoire de la planète et de la civilisation qui l'a peuplée, mais aussi et surtout des indices pour aider à la progression. De même, cette fonction permet de connaître les points faibles des ennemis Bizarrement, au lieu de devenir rapidement répétitif, on prend plaisir à avancer lentement pour récupérer toutes les informations possibles. Du grand travail ! Tout comme les séquences en Morph Ball qui sont étonnamment très bien pensées. Les mini-puzzles auxquels on est confronté sont toujours très plaisants D'une manière géné-

rale, les trouvailles en termes de gameplay sont vraiment hallucinantes.

Les puzzles utilisent le fonction Morph Ball donnent accès à des extensions d'énergie ou de missiles



fiche technique

Editeur Geveloppeur Genre More e joueurs Mireaux de difficulte Ufficulte Continues More e heures de les

Special

TRISTE SUP

Nintendo
Retro Studios
FPS/Aventure

1
1 [+1 à débloquer]
Difficile
Sauvegardes
Une trentaine
Compatible GBA, Pro Lugic II
Rien d'autre

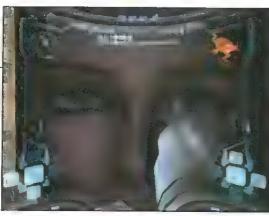
## Metroid est un FPS à part, complètement différent de ce que l'on connaît, qui plaira à tous les joueurs acharnés



Un monde parfait!

Mais tout cela ne serait pas grand-chose sans l'extraordinaire travail de level design qui se trouve derrière. Comme je l'ai dit précèdemment, Tallion IV est un monde entièrement ouvert doté d'environnements extrêmement variés. On retrouve tous les éléments habituels du genre comme la lave, la neige, les cavernes ou le complexe ultra-moderne, et pourtant, la transition entre eux se fait très naturellement, sans que cela ne choque. Malgré l'impressionnante énormité et complexité de l'endroit, tous les passages et raccourcis sont incroyablement bien étudiés. Je ne sais pas comment les développeurs s'y sont pris, mais ils ont dû choper plus d'une migraine. De mémoire de joueur, je n'avais jamais vu ça ; à côté, le niveau le plus

Selon 
l'environnement et l'éclairage, le visage de 
Samus apperaît perfois pendant un dixième de 
seconde. Je ne 
vous raconte 
pas comment on s'est pris 
la tête pour 
prendre 
cette photo!



#### Soyons forts !

Tout au long du titre, vous senez amené a recuperar diverses upgrades cachées dans les décors que en resolvant des mini-enigmes. Dans le cas des capsules d'energie, vous pouvez gagner une barre de ve supplémentaire. Alors que celles d'armement vous extroient la possibilité de portar cirret mailles le villes a nhaque fois Vo la difficulté du litre, croyez-moi, cu n'est pas du luxe.



de trouver leur point feible

➤ Les ennemis sont beaucoup moins nombreux que dans un FPS classique, mais ils ne sont pas moins impressionnants!



Ces ennemis font partie des plus difficiles à éliminer. Ils sont rapides comme l'éclair et plutôt résistants

balèze de Tomb Raider, c'est de la gnognote ! Si on mélange les points que je viens d'énumérer, vous obtenez un titre qui allie brillamment FPS et aventure, de manière à aboutir à un jeu presque parfait! En tout cas suffisamment pour que la série des Metroid conserve son attrait tout en se renouvelant. Un véritable exploit | Techniquement, le soft n'est pas en reste. Graphiquement, les textures sont vraiment variées, les décors globalement beaux et bien réalisés ; de même, le design des ennemis est parfaitement réussi. Esthétiquement, on ne peut pas lui reprocher grand-chose non plus et les animations restent parfaitement fluides en toutes circonstances. En bref, c'est très bien sous tous les aspects. La seule chose que l'on pourrait lui reprocher concerne les points de sauvegarde qui sont assez eloignés (il y en a en tout et pour tout quatorze sur l'ensemble de la planète], mais en même temps, cela permet de retrouver cette tension que l'on ressent lorsqu'il ne nous reste quasiment plus de vie et que la sauvegarde est dans plusieurs minutes. Aussi, si la maniabilité est très bien pensée, je trouve dommage que l'on ne puisse pas avancer et viser manuellement en même temps. Le système de lock automatique est bon, mais par moments, on aimerait bien mettre la main à la pâte et viser par nous-mêmes ; hélas, ce n'est possible qu'en restant immobile. Malgré cela, Metroid est ce qu'il est : un incontournable jeu d'action sur GC que tous les fans de la série doivent s'empresser d'acheter Les autres aussi d'ailleurs !

Angel

#### Notes

#### T y

#### Technique

Les textures sont riches et les divers effets de lumière en mettent plein le tronche De l'excellent travail !



#### Esthéthyue

Les environnements sont ultra-varies et la plupart du temps de bon goût.



#### Animation

Le moteur 3D est parfait la fluidite est au rendez-vous même quand ça blaste à mort !



#### Maniabilisë

Malgrè quelques inconvenients d'utilisation, la jeu est très simple à prendre en main



#### SUIS

Les musiques tournent en boucle et deviennent répetitives. En revenche les bruitages sont très bons



#### ein eli eéthu

Finir le jeu vous demandera de longues heures de concentration, sans jamais sombrer dans l'ennut



#### 2/115

Le level design extraordinaire. Très immersif Les passages en Morph Bali



#### בנונטלנו

Les sauvegardes assez éloignées Un leger problème de visée



Note d'intéret

#### Plus Ioin...

La compectante GBA / GC per inet de leuer au premier Meuroid sort son NES Pour cela, il suffit de terminer Meuroid tusion sar GBA, buis de brancher la portable sur la GC Ensuite allaz dans le menu panus de connexion GBA » et voia Metroid est dispo, Parmi Jes bonus, il ya a aussi des galeries dimages que l'on obtient seion le nombre de choses que l'on a scannées au cours du jeu



#### 'avis d'Angel

Pas totalement dans le trip au début, je mej suis realiments laisse emporter par ce titre. Ce savant mélange d'exploration et la shoot, pao sur un level design sur humain m'e franchément convaince. Quel bonneur ce, le paladon so, Tallion IV I En plus, grace à sa longue durée de vie, il y a ue quoir ester accroché longtemps à la manette .

#### L'avis de Greg

Sans conteste l'un des trois meilleurs jeux de la GC, Metroid Prime est un achat indispensable, surtout pour ceux qui, habituellement, n'aiment pas les Doom-like (ci, le « bourrinage » fait place à l'exploration et ce dans des endroits incroyablement beaux. Une grande réussite, un must !

# Tom Clancy's Splinter Cell

Les exclusivités sont bien relatives, de nos jours. La preuvé : Splinter Cell, la killer-app de la Xbox, débarque déjà sur PlayStation 2 ! Ubi Soft n'a pas perdu de remps, certes, mais rassurez-vous, le boulot a quand même été fait avec amour et talent !

vec des moyens considé-

rables et une bonne

équipe de développement, on peut vraiment faire des miracles sur PlayStation 2. Avec son manque de mémoire, son disque dur inexistant et tous les petits problèmes d'affichage qu'on lui connaît, il faut bien avouer que la 128 bits de Sony nous a bien impressionnés ce mois-ci! Car même si l'on n'arrive évidemment pas au niveau d'excellence graphique des moutures Xbox et PC, même si les niveaux de cette édition PlayStation 2 sont amputés de certains passages trop lourds à afficher, en bien le jeu conserve tout de même toutes les spécificités qui font de lui un hit, une bombe intersidérale!

#### Portage aux petits oignons

La gestion dynamique des lumières et des ombres est donc toujours de la partie, même si elle impressionne un peu moins, visuellement parlant. De la même manière, les niveaux sont globalement identiques, avec simplement des pièces quelque peu modifiées, pour éviter d'afficher trop de choses à l'écran et faire ramer inutilement l'animation. Cette dernière est d'ailleurs bien moins fluide que sur Xbox. c'est vrai, mais rien de vraiment gênant pour autant, hein, ca reste parfaitement jouable. L'I.A. des ennemis, quant à elle, est toujours aussi redoutable et surprenante. Bref, les possesseurs de PS2 n'ont aucune raison de se sentir lésés... bien au contraire d'ailleurs, puisque cette nouvelle édition se permet non seulement d'être l'un des jeux les plus beaux et les plus impressionnants qui soient sur cette console, mais aussi de proposer toute une série d'améliorations et d'ajouts inédits par rapport à ses

La mission exclusive F sous une tempête de neige

La mission exclusive PlayStation 2 commence

de rien, c'est vrai que ca y fait beaucoup. Voilà, mais la nouveauté la plus intéressante reste bien entendu l'ajout d'une nouvelle mission complètement inédite et exclusive à la PlayStation 2! Cette der-

nière, intercalée entre deux niveaux de manière parfaitement logique vers le milieu de l'aventure, démarre aux abords d'une centrale nucléaire russe, sous une violente tempête de neige (l'occasion de découvrir un nouveau costume blanc pour Sam Fisher). Cette mission est tout aussi longue que les autres, voire plus, mais tout aussi immersive et intéressante à jouer La classe quoi, ça fait plaisir!

#### Da MGS Killa' (again) !

En dehors de ces considérations de portage et d'améliorations diverses, il faut bien vous parler du jeu en lui-même... De prime abord, on a envie de comparer Splinter Cell à Metal Gear Solid, et ce n'est pas fortuit puisqu'il s'en inspire très clairement dans l'idée Cela dit, il ne faut pas beaucoup de temps pour se rendre compte que les deux gameplays offrent des trips plutôt différents. En fait, Splinter Cell se veut bien plus réaliste, dans les grandes lignes comme dans les détails. Pas de radar, mais simplement vos yeux et vos oreilles pour détecter une présence enneme. On avance à tâtons, très lentement, avec plusieurs façons de résoudre chaque problème. Splinter Cell laisse également plus de place au gameplay, avec des cinématiques courtes seulement entre les niveaux,

aînés ! Tout d'abord, on note la présence d'une cinématique au début de l'aventure, durant laquelle on en apprend plus sur la mission des deux agents de la CIA portés disparus. De plus, quas ment toutes les scènes intermédiaires ont été refaites dans le même esprit, pour que l'univers gagne en cohérence. Question gameplay, le principal ajout tient dans l'apparition de jurnelles, que Fisher peut utiliser à tout moment d'une simple pression sur le stick droit. Un petit manque sur Xbox enfin comblé. L'interface, de son côté, a été largement perfectionnée, avec toute une sêrie de petits détails qui font la différence, comme la possibilité d'utiliser le câble optique plus facilement grâce au menu contextuel, de passer d'un gadget à un autre sans ouvrir l'inventaire grâce à la croix de direction, de consulter le code d'une porte sans passer par le menu... Bref, tout a été soigné, peaufiné et amélioré pour que le plaisir de jeu soit encore plus grand. Et mine

#### fiche technique

calleur Ubi Soft
Gereioppeur Ubi Soft
Genre Infiltrati
Nore de joueurs 1
Niveaux de difficulté 2
Difficulté Moyenne
Gontinues Sauvega
Ere de missions 10
Spécial 1 niveau

Ubi Saft
Ubi Saft [Chine]
Infiltration
1
2
Mayenne
Sauvegardes (452 Ka)

ns 10 ia) 1 niveau inedit ur Xbax et PC (à venir sur GC)

1

#### Les possesseurs de Xbox lésés 🤻

nonus de grande dasse dette maistreu missions hedites du sont tom BaySpation 2 of la delicatre proposes du teléctargiemens de la mars de la xoux en France; el conservas de la xoux en France;





Comme dans Deus Ex, il est possible de pirater les tourelles de sécurité pour les retourner contre les soldats ennemis !

ou encore des dialogues radio en pleine mission qui n'empêchent pas de continuer à jouer... Bref, c'est du 100 % gameplay! Et quel gameplay! La panoplie de mouvements de Sam Fisher est bien développée, les environnements offrent de vastes possibilités d'interactions, les gadgets sont ultra-nombreux, variés et fun à utiliser. On se prend au jeu immédiatement, on acquiert progressivement des réflexes de précaution, on apprend à se servir de tout son inventaire sans se faire repérer... Quel trip! Contrairement au hit de Kojima, le joueur n'a jamais l'impression de faire deux fois la même chose ici. Les niveaux sont certes linéaires (il y a rarement deux vrais chemins différents), mais les possibilités d'actions sont très vastes. Les développeurs se sont débrouillés pour que les situations soient différentes dans chaque mission, en dévolant peu à peu de nouvelles possibilités liées



Les environnements sont d'une variété ncroyable et toujours designés avec soin



aux gadgets, en changeant constamment les objectifs, en proposant des environnements d'une variété nallucinante, en développant un scénario de très bonne qualité.. Pfiou, après avoir joué comme un dinque à Splinter Cell pendant quelques jours, j'ai tripé comme un maiade sans jamais me lasser une seconde ! Pour vous dire la vérité, j'ai même révisé mon jugement sur pas mal de choses, comme le fait que la caméra soit entièrement manuelle (ce qui offre finalement une immersion totale et un confort d'ut-

lisation optimal). Je manque de place pour vous en dire beaucoup plus, alors voilà : si vous aimez un tant

soit peu le trip infiltration, courez l'acheter immé-

diatement !!!

peuvent vous servir à repérer certaines présences

La farneuse gestion des ombres et des lumières est toulours d'actualité sur PS2. Cest un peu moins beau que sur Xbox, certes, mais toujours aussi *impressionnant* 





#### fechnique

C'est évidemment un peu moins impressionnant que sur Xbox, mais la PS2 donne tout quand même !



#### Estistique

Les niveaux sont vastes et graphiquement variés les effets spéciaux rendent le tout carrement magnifique !



#### Animation

Sam Fisher a gravement la classe (sauf quand il saute) mais cette version PS2 ramouille assez souvent.



#### Maniabilitá

L'interface amélioree devient bien plus intuitive et la jouabilité est toujours d'excellente facture.



#### SUIS

Bruitages realistes qui servent le gamepiay et musiques orchestrales carrèment geniales



#### Durie de vie

10 missions (1 de plus qu<mark>e s</mark>ur Xbax version de base) Selon vatre facon de jouer chacune peut durer plus d'une heure



#### PMS

Gameplay riche et varié La réalisation et les musiques. Le plus tripant des jeux d'inflitration l



#### Moins

Lanimation des sauts. Quelques bugs persistent. Fuh



Mote dintarat

#### Plus Ioin...

. Öans la version anglaise de Splinter Cell, le doubleur de Sam Fisher n'est autre que l'acteur américain Michael Ironside, célèbre entre autres pour sa voix grave et classieuse. Dans notre ver sion à nous, c'est le doubleur français de Schwarzy qui s'est occupé du boulot. et franchement, ca le fait



La panoplie de mouvements de Sam Fisher est très fournie

#### avis de Jula

Spirmer i e est une realisación carrentele tourrence en repect o use immercia-otale et o un gameplay hallucinant de possibilidas. On ne peut trouver en reproces-que sens les décales cant la formula est tripante d'un built e nuove de l'hembio Un jeu d'ores et déjà cuite pour les fans d'infiltration

#### L'avis de VVIIIow

Julo

Bien que les jeux d'ombre et de lumière soient moins impressionnaints que sur Xbax, ne portage PS2 conserve toutes les vertus ludiques de la mouture originelle. Les situations se renouvellent sans cesse et le trip infiltration est bien mieux exploité que dans MGS2. Un titre-culte absolument incontournable qui apporte réellement quelque chose au genre :

## Phantasy Star Online Episode | & | |

L'un des tout meilleurs jeux de la défunte Dreamcast débarque enfin sur GameCube. L'occasion pour encore plus de monde de connaître les joies du jeu online sur console, avec une version ultime comprenant deux jeux en un.

ette nouvelle édition de PSO (qui sortira aussi sur Xbox très prochainement) n'est pas le portagefoutage-de-gueule qu'on peut imaginer de prime abord... Certes, le moteur 3D, la modélisation des personnages et tout le toutim ne représentent qu'une adaptation sans grands progrès des moutures Dreamcast, mais on trouve également ici un tout nouveau jeu en supplément ! En fait, les deux PSO de la Dreamcast (Version 1 et Version 2) sont contenus dans l'« Episode I », tandis que l'« Episode II » représente une toute nouvelle aventure, faisant directement suite à la première et proposant tout de même 7 nouvelles maps à découvrir (ce qui porte le total à 11). Ce n'est pas tout, bien entendu, puis-

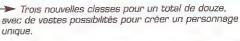
MINE

qu'on trouve également dans cette édition GameCube (trois nouvelles classes de personnages, une dans chaque catégorie : Hunter, Ranger ou Force, ce qui monte le total à 12 classes), ainsi qu'une plé-

thore de nouvelles armes et de nouveaux objets inédits, utilisables dans un épisode comme dans l'autre. Bref, c'est un peu la classe, finalement!

#### Un... plus un... égalent un...

J'ai passé plus d'une centaine d'heures à faire du XP et à choper de nouveaux objets dans le premier PSO sur Dreamcast. La Version 2, qui permettait de continuer à progresser avec son ancien personnage, m'a beaucoup moins passionné, il faut l'avouer... Cela dit, bizarrement, créer un nouvel avatar et le faire monter en puissance pour ce test GameCube m'a procuré énormément de plaisir. J'ai pu me rappeler à quel point ce soft, qui fait encore figure de pionnier aujourd'hui dans sa catégorie, représente un petit bijou de finition, de complexité, de fun et d'intérêt. Contrairement à l'add-on qu'était la deuxième mouture Dreamcast, cette version offre, je le répète, une nouvelle aventure, plutôt longue et franche-





Le Tekker donne des attributs magiques à certaines armes que vous trouverez dans les donjons



ment difficile. À tel point que vous devrez d'ailleurs obligatoirement faire un peu de XP et partir en quête d'objets sur l'Episode I avant de pouvoir revenir progresser dans l'Episode II. Découvrir les nouvelles maps (forêt, montagnes, plage...) et les nouvelles armes, armures.. vous mobilisera encore pendant des dizaines et des dizaines d'heures de jeu intensif. Il y a d'ailleurs de quoi être émerveillé par ces environnements inédits, franchement magnifiques, ainsi que par les nouveaux monstres qui les habitent, bien plus intelligents et féroces qu'avant.

#### Dieu bénisse Internet!

J'ai dû effectuer ce test offline, Infogrames n'ayant pu nous fournir à temps de quoi nous connecter. Cela dit, Greg est tout de même parti à Londres avec l'éditeur durant toute une journée, histoire de tester le mode online dans les moindres détails. Ainsi, sous l'autorite de Silver Mousquetaire, je suis heureux de vous annoncer que tout tourne parfaitement bien



uaveloppeur Sega (Japon) Genre RPG online Jone de jouages, 1 à 4

Nivezum de difficulte 4

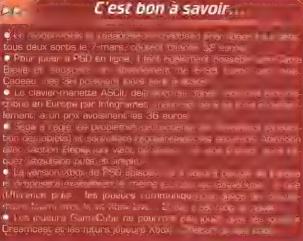
Difficulté Variable Continues Sauvegardes

More de maps 11;

Spécial 50/60 Hz, Dalby Pro Logic II Existe sur DC (foisode II, Xbox (bientit)



sur le réseau des réseaux, comme c'était déjà le cas sur Dreamcast. Le test londonien a été effectué avec le modern broadband, et notre super-héros franchouillard n'a relevé aucun défaut majeur, si ce n'est quelques classiques problèmes de lag, rares et discrets (idem avec le 56K, qu'il avait essayé avec la version japonaise). Pour ceux qui n'auraient encore jamais touché ou entendu parler de PSO, il faut savoir que, bien évidemment, c'est en jouant online qu'on tire la guintessence du jeu... L'acheter en se disant qu'on y jouera uniquement tout seul dans son coin est une pure hérésie! Cela dit, cette nouvelle édition offre un bonus non négligeable : la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à 4 en même temps) sur la même console, en écran partagé! L'utilité est simplement de pouvoir continuer à faire ses XP entre amis joueurs de PSO, mais avec plus de convivialité, en trimbalant sa carte mémoire (et donc son personnage) chez un pote. On joue alors exactement comme en ligne, mais tous ensemble dans une même pièce. Cet aspect multijoueur permet également de se la donner entre amis sur deux modes de jeu inédits : Battle et Challenge. Le premier autorise les joueurs à se frapper entre eux, le second à participer à des défis aux levels et équipements imposés... Pas super intéressant, mais bon, c'est du cadeau Bonux Enfin, tout comme avec l'add-on Dreamcast, il sera également possible de patienter dans le lobby en organisant des matchs de foot ! Plutôt rigolo.









Voirà, vous savez à peu près tout (quelques détails importants se trouvent encore dans l'encadré). Une bonne partie de la rédac passe encore devant PSO en se demandant comment Greg et moi avons pu passer autant de temps devant ce Hack'n Slash déguisé en RPG online, mais il faut se lancer pour comprendre... C'est vrai qu'il peut paraître répétitif, il l'est sûrement d'ailleurs, mais lorsqu'on crée son premier personnage et qu'on commence à vouloir le faire évoluer, lorsqu'on goûte aux joies de la coopération online avec d'autres joueurs, à la quête de l'objet ranssime... eh bien on ne peut plus s'arrêter, tout simplement. La formule est bien réglée et complètement « add ctive », on devient accro rapidement et an s'éclate pendant des dizaines d'heures, sans voir réellement le temps passer. En attendant des jeux online bien plus avancés, j'entends par là plus vastes et moins répétitifs (et je pense par exemple à True Fantasy Live Online sur Xbox), eh bien PSO, avec ses petits défauts évidents, marquera tout de même son époque. Pour moi en tout cas, le jeu online sur console a véritablement commencé ici.

#### Dernière minute!

Nous avons finalement reçu, en toute fin de bouclage, de quoi nous connecter avec ce PSO sur GameCube en version française... L'occasion de vous confirmer que tout marche à la perfection ! Et voilà, la démons-

#### tration est terminée l



#### Le gameplay est repétitif MUST

ius souhaitez faire 🦛



Le jeu en écran splitté tourne assez bien, mais les quelques problèmes de clipping deviennent encore plus flagrants

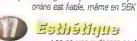
Les armes à longue portée permettent de progresser rapidement

#### L'avis de Greg

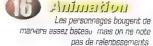
al pied. Mouvoit juuer des heures à se maiss du orane parte page ser cansere. Talècom grace au Broadband. Bien sur le modem c'ast aussilibien, et il m le propoli à nouveau échangen des objets débiles avec des jaueurs de proces

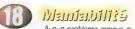


ไละกับกัญมล PSO est vieux, mais joli à regarder, complexe et régie à la perfection. Le jeu



Les nouveaux decors sont franchement beaux, l'ambiance phantasyfuturiste toujours aussi accrocheuse





Aucun problème majeur, si ce n'est le lock de temps en temps Interface étudiée, complexe et géniale



Musiques de bonne facture. un peu répétitives mais parfaitement dans le ton Bruitages efficaces

#### Durée de vie

2 jeux en 1. Belle durée de vie offline, qui devient quasiment infinie online! Quêtes à telecharger

#### PHIS

Une farmule « addictive » ! Esthetique solonee Interface impeccable













Arella, la Dame de l'Ordre, montre enfin son

visage !

Bon. C'est marqué « 3rd review » sur ce disque. On va peut-être enfin pouvoir travailler correctement et savoir ce que vaut Primal, cette fois, plutôt que de faire un bon gros test pas très crédible du coup ... ahem.

t après on s'étonne que des études d'état accusent le manque de sens critique de notre presse vidéoludique française (cf. rapport Le Diberder). Enfin, c'est comme partout Bref, cessons ce mini-billet d'humeur et passons au jeu. Un léger rappel de ce que nous évoquions dans notre numéro de février s'impose Primal est une superproduction particulièrement bien léchée sur le plan technique et artistique. Pourtant, nous y décelions quelques travers un peu agaçants, et force est de constater que, malheureusement, ils sont toujours dans cette énième version testable. Incroyable!

#### Question de gameplay

Pour ceux d'entre vous qui matent en premier le pavé de notes (et je sais qu'ils sont nombreux), j'imagine que le « ça manque de gameplay » demande une explication. Car c'est vrai, la formule Primal paraît, de prime abord, plutôt riche. Jen pourra adopter quatre formes démoniaques

Finalement, on préférera se battre en Wraith le plus souvent possible, car on est plus rapide et on bénéficie d'une allonge supérieure à celle des ennemis

différentes, lui octrovant des capacités diverses, Scree offre ses propres talents, les combats sont courants et plutôt violents, les puzzles réguliers et pensés bien souvent pour tirer parti du travail de couple des deux héras. Mais pour chacun de ces points, quelque chose dérange, et les autres ingrédients prennent un parti qui n'est certes pas sans logique, mais qui, à l'arrivée, ne fonctionne pas aussi bien que prévu. Exemple : les sauts automatisés. Autant dans un Zelda, on s'en accommode et cela ne casse en rien le gameplay, autant dans Primal, ils sont frustrants. On aimerait bien les faire, les sauts, car la façon dont le programme les gère manque cruellement de fluidité. Les lourdes animations, très détaillées, les rendent un peu fastidieux, mais surtout, la nécessité de les engager pile à l'endroit où les développeurs l'ont prévu casse le naturel de cette action pourtant simple. De même, alors que Primal repose énormément sur l'exploration, il arrive régulièrement qu'on galère pendant de longues minutes pour trouver ce qu'on cherche (ce qui soutève au demeurant un autre problème : le manque de pertinence de certaines aides) Du coup, lorsque Jen se met à prendre son temps pour des-



Primal demande aux joueurs une attention particulièrement pointue Certains objets et passages sont particulièrement bien planqués.

cendre une toute petite marche, ou que Scree prend 5 secondes pour s'accrocher à un mur avant de rendre la main au joueur pour qu'il puisse l'en faire descendre -hop, encore 5 secondes-, on a l'impression de gâcher du temps inutilement. De même, voici une capacité qui était intéressante : Scree peut s'accrocher aux murs de pierre. Oui mais pas tous, et il n'est pas toujours facile de saisir pourquoi on ne peut pas à certains endroits. D'ailleurs, à vrai dire, rares sont les murs où l'on peut s'accrocher sans que cela ne soit particulièrement nécessaire à l'aventure. Il en découle alors une forte impression de « nongameplay » : ce qui pourrait accélérer un tant soit peu le rythme et donner la sensation au joueur qu'il fait réellement quelque chose est automatisé, et au final, on passe une bonne partie du jeu à aller d'un point A à un point B, mater une cinématique, certes superbe, puis chercher le point suivant... sans avoir particulièrement l'impression d'avoir fait grand-chose entre les deux, à part quelques combats.

#### Les combats, parlons-en

Je vais encore avoir l'air d'un gros rabat-joie, mais les combats de Primal n'ont finalement pas grand-chose de vraiment excitant –du moins pour ceux qui attachent une importance au feeling et au style. Plusieurs éléments agacent. D'abord, on doit achever de nombreux adversaires au travers d'un mouvement de type fatalité. Pourquoi pas, dans une certaine mesure, c'est ce qui me faisait triper sur les combats de Soul Reaver. Mais là, deux mouve-

#### fiche technique

Éditeur Dévejappeur Genre Nore de joueurs Niveaux de difficulte Difficulté Continues Nore de mandes à visiter Spécial Existe sur

totteur Sony G.F.E. Juppeur Sony Cambridge Genre Action/Aventure

> Moyenne Sauvegardes

Version test encore buggée. Rien d'autre



ments de fatalité seulement par forme démoniaque, et pas particulièrement stylés ; du coup, on en a vite

fait le tour. En outre, certains souffrent de cette len-

teur pénible des animations, ce qui, en plein combat

contre trois ou quatre adversaires, est encore accen-

tué De plus, si on devine que le système de combo

est bien présent, les timings sont trop serrés et les

enchaînements difficiles à appréhender, ce qui enga-

ge plutôt au « button bashing » qu'à la finesse et au

style Reste la forme Wraith de Jen, qui avec son

esquive ultra-rapide, pimente un peu des affronte-

ments qui se ressemblent trop dans les autres

formes (Undine mise à part, puisqu'ils ont lieu sous

l'eau). Je glisse du coup sur les formes démoniaques

de l'héroine, excellente idée, particulièrement enri-

chie par un design exceptionnel. Mais les quatre n'of-

frent finalement pas assez de différences et de mécan ques de jeu, ou, du moins, elles auraient pu

être mieux mises en valeur. La première, Ferai, per-

met à Jen de sauter plus haut, plus loin... mais

comme tout est automatisé, on ne sent pas la dif-

férence. La seconde, l'Undine, lui permet de respirer sous l'eau, tandis que la troisième, Wraith, de loin la plus accrocheuse, octroie à Jen la possibilité de ralentir le temps en maintenant ◎, et outre l'esquive, d'enrichir le combat avec une attaque à distance, grâce à un fouet. La dernière, Djinn, se contente essentiellement, comme la première, de rendre Jen plus forte et plus résistante. Bien entendu, on devra utiliser ces menus talents en dehors de leur monde d'origine, parfois. Par exemple, la forme d'Undine dans le 3<sup>e</sup> monde pour franchir un passage inondé, ou bien la forme Ferai pour attraper une corniche trop haute dans le dernier... mais

Un boss bien lourd, qu'il faut mettre hors de combat encore et encore pour actionner des mécanismes tout autour, car il crache des nuages d'encre qui l'en empêchent.



En Djinn, Jen peut se battre soit avec deux épées, soit avec une seule plus imposante. On oublie vite cette deuxième possibilité, tant c'est lent ...

אנבלקפות ובותות Primal n'a pas trouvé l'équilibre de game plant gui en aurait fait un incontournable. ביו ופים לטוניים על suite!

#### Malgré tout...

Là, vous avez l'impression que je détruis un peu le jeu Je sais. Mais an est pourtant loin de la daube, rassurez-vous. Primal aurait pu être une bombe atomique, c'est sûr, mais au lieu de ça, il se ramasse un « petit » 7. Car il faut bien l'avouer, c'est un jeu qui s'adresse avant tout à ceux qui aiment qu'on leur conte des histoires avec de beaux graphismes à l'appui. Un titre grand public, en quelque sorte, mais qui s'y limite trop à mon sens, car, on le sait, il est possible pour un jeu de fonctionner aussi bien avec les hardcore gamers qu'avec le grand public. Primal offre pourtant une histoire très agréable à découvrir, avec ses rebondissements, et une mythologie forte et admirablement représentée. Le tout, c'est d'être prévenu que ce n'est finalement pas du côté gameplay qu'il brille, et après, il ne reste plus qu'à prendre son plaisir avec la magnificence du design, la perfection technique et la découverte des univers et du scénario.

RaHaN

Tournez manettes et actionnez leviers, Primal use et abuse des puzzles mécaniques.



#### Notes

19 /a

Technique

Pas d'évolution de ce point de vue c'est toujours aussi écoustouflant.

B

<u> ៩១វវវទិវវិទ្យា</u>

Pareil , rien n'a changé par rapport à notre numéro de Joypad 127

15 ປຸກາກສາຊ້າວກ

Quelques défauts, lenteurs, un combat pas assez stylé, mais plutôt fluide et agreable la majeure partie du temps

12 เปละเกียงไม่รู้ อั

Combat à revoir Bugs de collisions agacants, scènes de cooperation pénibles et répétitives Pour le reste, c'est ok

**18 50115** 

Excellent aru dans l'ensemble, et bonne VF même si on preferera la VO sous-titrée pour les anglophiles

Durée de vie

Avec certains buts peu ciairs, des explorations très longues et un scénar' plutôt long . 15 à 20 heures

ज स्राग्रह

La réalisation, qualité de prod Lambiance, les 4 mondes Scree et ses capacités

בונגעלוו 👚

Ça manque de gameplay. Trop d'exploration Les combats Transformations sous-exploitées

1/10

Note Wintérét

#### Plus Ioin...

Le moteur de Primal a demande énormement de travail pour en arriver à ce niveau de raffinement. Bien entendu, il serait bête de ne pas en profiter un peu plus. C'est pourquoi le studio de Cambridge est déjà lancé dans Primal 2, mais aussi dans d'autres projets utilisant ce moteur... dont peut-être bien MediEvil 3! Quelle classe!



#### L'avis de RaHaN

c'est plutôt rare.

Carran, du peint de vue technique et arcistique. Primal force le respect. Pour le reste, le suis plus mitigé, la sauce ne prend pas aussi bien que le l'aurais souhant. Mais exigence de gros joueur mise à part, Primal reste un utre agréeble à découvr même si certains passages rendront les joueurs occasionnels complètement fous.

#### L'avis de Gollum

Drape dans son manteau esthétique, Primai impressionne. Bande son magistrale, mise en scène soignée et récit captivant se mêlent afin de rendre l'immersion optimale Pourtant, c'est du côté du gameplay (parfois trop rigide) et du rythme (pas toujours haletant) que Primal déçoit quelque pau, se regerdant plus que se vivant pleinement.



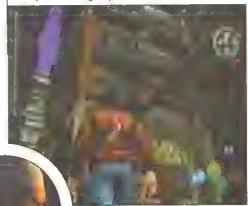
un portage du deuxième opus sur Xbox. Rien de vraiment neuf à se mettre sous la dent pour les vieux fans, mais l'occasion pour les autres de faire preuve de bon goût et de 5 y mettre /

omme à peu près tous les gros jeux de Sega sur Dreamcast,

Shenmue se paye ainsi une nouvelle vie sur une autre plate-forme nouvelle génération... Le choix de la Xbox me semble plutôt bon pour l'avenir de cette merveilleuse série, mais en ce qui concerne cette adaptation du deuxième épisode, l'AM2 de Yu Suzuki s'est quand même contenté du minimum syndical! En gros, le jeu est graphiquement identique, avec simplement un effet de « glow » sur les éclairages, pendant les phases de nuit. Techniquement, on note que les ralentissements ont été supprimés, fort heureusement, mais aussi que les passants apparaissent et disparaissent toujours comme des fantômes, lorsqu'ils sont trop nombreux à l'écran... Bof !

Concernant le jeu en lui-même, outre le fait qu'il tienne désormais sur un seul et unique DVD-Rom (contre 4 GD-Rom sur Dreamcastì, ne vous attendez à rien de

 Les environnements sont vastes, détaillés et simplement magnifiques



réellement neuf... Oubliez donc les éventuels scénarios bonus, personnages ou lieux supplémentaires, qui auraient pu convaincre pas mal de fans. En fait, les seuls vrais ajouts résident dans la possibilité d'afficher

des filtres sépia sur l'image, ou encore de prendre des photos et de les stocker sur le disque dur, pour débloquer des petites bandes dessinées bonus... Super! Bref, que les choses soient claires : cette édition Xbox de Shenmue II est clairement destinée à ceux qui auraient loupé le coche et voudraient enfin rattraper le retard... À ceux qui voudraient se lancer dans la saga en se matant d'abord le DVD vidéo « Shenmue The Movie » (résumé de 90 mn du premier épisode, fourni en cadeau), avant de s'attaquer à cette deuxième aventure et de prier enfin bien fort pour que la troisième arrive un jour ! Voilà, les fans savent à quoi s'attendre, je m'adresserai donc désormais aux autres.



Le nuit, un nouvel effet de « glow » sur

les sources lumineuses rend le jeu encore plus beau que sur Dreamcast

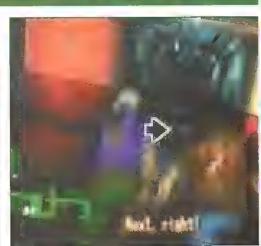
#### fiche technique

tinteur Developpeur Genre Norte de Toueurs viveaux de difficulté Officulte Continues Nure d'hauses de lau Special

Microsoft Sega / AME (Japon) Aventure Sauvegarues Une trentaine environ MII ( Shenmue The Movie ) en bonu Briste sur Oreamcast

#### Chers nouveaux venus...

J'envie presque les cerveaux vierges de toute « shenmueification », qui se lanceront ainsi dans la série. Le fait de réellement jouer au premier opus eut été préférable, mais la présence en bonus du film le résumant reste tout de même appréciable pour les néophytes. Voilà, j'avoue être un véritable fan de Shenmue, mais je me dois tout de même de les prévenir à propos de son gameplay... Ce dernier est loin de mettre



Les QTE sont plus nombreux et mieux faits que dans le premier Shenmue



tout le monde d'accord, il est même sujet à pas mal de polémiques. En gros, il s'agit d'un jeu d'aventure durant lequel on discute beaucoup avec les passants. On progresse ainsi à tâtons dans une sorte d'enquête, les éléments scénaristiques étant révélés au compte-gouttes, de temps à autre. Des passages d'action sont également disséminés à droite et à gauche, avec deux types de scènes différentes : les bastons à la Virtua Fighter contre un ou plusieurs adversaires (Free Battle) ou bien ce que l'on appelle les « QTE » [Quick Time Event]. C'est précisément ces derniers qui ont valu à Shenmue le surnom de « Dragon's Lair déguisé » à la rédac ! Merci Kendy ! En effet, il s'agit souvent de combats, de poursuites ou de jeux de réflexes durant lesquels on doit progresser en appuyant rapidement sur les touches qui apparaissent à l'écran.



Les QTE permettent une meilleure mise en scène dans certains passages d'action



Un principe qu'on peut juger vieillot et pas très intéressant, certes, mais qui permet d'afficher une mise en scène de grande qualité... Car il ne faut pas se leurrer, Shenmue est un jeu presque contemplatif! Il ne faut pas s'attendre ici à un gameplay ultra-riche et profond, mais simplement à une expérience ludique durant laquelle le joueur est un peu passif, mais parfaitement immergé ! Pour peu qu'on accroche au scénario (ca c'est très important) et à l'ambiance, il y a de quoi prendre énormément de plaisir... Le merveilleux moteur 3D dont il tire parti vous plonge au cœur d'une gigantesque ville, vaste et modélisée avec un soin hallucinant, fourmillant de textures plus belies et variées les unes que les autres. Dans cet environnement, des centaines de passants circulent et vivent leur vie, il est possible de leur poser des questions à tout moment et d'obtenir des réponses (cha-



Ce vieux maître de Taï Chi a plein de choses <à vous apprendre

cun d'entre eux est doublé en anglais), mais aussi de rentrer dans des boutiques, des restaurants, interagir avec des tas d'objets, jouer à Out Run dans la salle d'arcade du coin, gagner de l'argent en travaillant ou en jouant à des jeux de hasard... Des tas de petites possibilités qui ne servent pas vraiment le gameplay en lui-même, mais plutôt l'immersion dans cette histoire, dans cet univers qui se veut parfaitement réaliste.

#### Un vrai trip

Bref, si vous aimez les jeux d'aventure, les ambiances asiatiques et... les arts martiaux (une thématique très développée dans le jeu), alors il y aura pour vous de quoi triper comme un petit fou durant les quelques dizaines

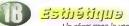
d'heures de cette deuxième aventure. Il faut juste savoir à quoi s'attendre et se conditionner en matant le film du premier épisode. La relative lenteur du rythme, le côté contemplatif et le gameplay un peu spécial ne représentent pas des défauts en soi, au contraire. En revanche, le fait que Microsoft n'ait fait absolument aucun effort de traduction (même pas dans le carnet et les menus, comme c'était le cas sur Dreamcast) est assez scandaleux. Même le DVD vidéo « Shenmue The Movie » ne propose aucune piste ni sous-titre français! Autant dire que les « anglophobes », pour leur part, peuvent y réfléchir à deux fois avant de craquer

Julo
Contrairement au premier Shenmue, vous n'êtes pas obligé de bosser (à une seule petite exception près).



plus chiadée pour la Xbox . Mais bon, ca en jette toujours quand même !

្រឹមទាំរកវិទ្យាម On aurait préfère une adaptation



Un régal dans la variété et la beauté des decors. Ca n'a pas pris une ride, c'est magnifique !



Le jeu bouge bien et les ralentissements de la version DC n existent plus l

#### ัดรับโก้ย่นะโนนะให้เ

L'interface est simple d'accès mais les QTE peuvent en énerver certains.

#### Sons

Des musiques excellentes des bruitages corrects et des doublages pour tout le monde

#### R Dแหล่อ da ท้อ

Une trentaine d'heures de jeu environ mais c'est très variable selon votre façon de jouer.

#### **ลาวไมร**

Un jeu simplement magnifique ! Atmosphère et scénario. DVD du film en bonus.

#### בוונט לנו

Tout en anglais <sup>†</sup> Bouuuh <sup>†</sup> Le gameplay polemique. Pas de grands progrès pour la Xbox



etoľi d'intět

#### Plus Ioin...

Ce e som e de Ayer des eventures de Ayer de Ay



Les jeux de hasard sont nombreux à Hong-Kong, un bon moyen de se faire de l'argent rapidement.

#### L'avis de Julo

9 or compared to 10005 and control to 10005 and con

#### L'avis de Chris

e sals percinemment que les plus granos l'ans de Strenmue sont voues corps et ame le tore. Il possede donc de grandes qualites. D'un autre coté, on peut parfaitement de pas accrother au nythme lent du jeu et à son côté contemplatif. Rétrouver Shenmue I sur Xbox est en tout cas une bonne chose, même si les innovations sont minimes.



# The House of the Dead III





Les morts vivants de The House of the Dead III investissent la Xbox de leur putréfaction cadavérique. Les forces des ténebres vont en prendre pour 1 dollar !

e scénario de « La Maison de la Mort III » se déroule 20 ans après celui du précédent opus. Vous incarnez toujours des chasseurs de monstres à la détente facile en quête de sensations fortes. Cette fois, vous allez explorer les mystérieux locaux industriels qui ont donné naissance à la horde de créatures maléfiques responsables de la destruction de notre belle planète. Pour cela, Sega vous forcera à ingurgiter une intrigue stéréotypée à 2 euros, le tout servi avec des dialogues fadasses aux vannes vraiment pourries (du genre « j'ai jamais eu la main verte » après avoir trucidé une plante monstrueuse !). Mais bon, il ne s'agit que d'un jeu de tir...

#### Un jeu de tir classique

Bon, pas la peine de tergiverser cent mille ans sur le concept du jeu, THOTD Ill n'est qu'un énième soft de tir au flingue à infrarouge. En d'autres termes, il suffit seulement de posséder un minimum de réflexes de tueur pour trucider tout ce qui se trouve à l'écran. Comparé au volet précédent, vous ne disposez plus d'un revolver « six coups » mais d'un fusil à pompe. D'un point de vue pragmatique, le temps de rechargement de votre arme sera dans cet épisode plus long, ce qui vous obligera plus que jamais à gérer vos balles et shooter de façon plus précise sur vos



➤ Des clones de Carlos sont en train de dévorer un cadavre humain

cibles. Autrement, la grande nouveauté réside dans la possibilité de choisir librement votre trajet en sélectionnant tout simplement votre cheminement en tirant sur des pancartes, à l'instar de Virtua Cop 2. Vous vous verrez alors offrir une multitude d'arborescences pour diversifier vos différentes parties. Concernant la mécanique de jeu, THOTD III alterne des séances de « trucidage » sauvages avec des phases plus subtiles de tir de précision dans lesquelles vous devez prêter main-forte à un coéquipier. En cas de succès, vous gagnez de l'énergie supplémentaire, à défaut de passer pour un looser de la gâchette!

#### Une réalisation qui déménage

La réalisation du soft est excellente! Les graphismes jouissent de textures travaillées et d'effets de lumière somptueux. Les nombreux monstres du jeu se décomposent en temps réel sous l'impact de vos balles avec beaucoup de réalisme, à la manière des zombies des films gore de Romero. De plus, les mouvements de caméra automatisés sont dynamiques et les apparitions des créature, surprenantes au possible! De quoi vous flanquer une bonne frousse devant votre télévision, toutes lumières éteintes! La modélisation 3D complexe des protagonistes et des décors s'avère à la hauteur des capacités graphiques de la Xbox: Sega nous a concocté un divertissement à l'esthétisme léché et on en prend plein les yeux! Sinon, le flingue de Thrustmaster (le Beretta





Sagnez de la vie supplémentaire en aidant un ami lors d'une phase de tir de précision.



#### fiche technique

Editeur Sega
Développeur Waw l
Genre Shoot
Nore de joueurs 1 ou 2
Niveaux de difficulté 5
Outreuité Facile
Continues 3 à 9
Nore de Boss 4
Spécial Se jou
Existe sur Borne

Sega Waw Entertainment Shoot au Hingue 1 ou 2 5 Facile 3 à 9 4 Se ioue au Beretta

Borne d'arcade



Cybergun] demeure très précis à la visée. Il est très facile d'atteindre toutes les cibles en bordure d'écran. contrairement aux pistolets à infrarouge de mauvaise facture, avec lesquels if est impossible d'effectuer cette opération sans recharger son arme par inadvertance (l'ordinateur pense à tort que vous tirez hors de l'écran I).

#### Une durée de vie ridicule

On a beau être en présence d'un soft à la production chiadée et à la jouabilité parfaite, on ne pourra qu'être fortement déçu par la faible durée de vie de « The House 3 ». En effet, il suffit d'une trentaine

#### The House of the Dead II

Plans Tur House of the Dean True or revisions formule | 2 jeux en 7 | 13, effect, en reminant une fois le solt trous débugueres, accès a raissode precedent. The House of the Dead | 1.1 Helas, les ametionations graphiques senon absentes de cettermourra et permetre si apparation de jau-sena jouroura au rentez-vola. En doit cas il fous permetra de juger du bond activatique effectue entre les deuxeme, al le troiseme



## The House of the Dead II est Notes Staphique Style I ModX THE Street Itel and propre Sur elle, ma for "I De la belle 3D bien propre Sur elle, ma for "I De VIE " CERTICAL LILE STREET STREE



Vous êtes poursuivi par un membre ressuscité des Village People 1





de minutes pour les plus rodés à ce genre de soft pour en venir à bout. Même avec ses nombreux parcours hétéroclites, on ne réussira pas à nous enlever le sentiment que l'on n'en a pas pour son flouze. D'autant plus qu'il n'existe aucun pack qui nous permette d'acheter le revolver avec le jeu et de bénéficier d'un prix plus attractif. Heureusement, pour combler cette carence de longévité ludique, sachez que le soft contient également le truculent The House of the Dead II et des costumes inédits à débloquer. Une mince consolation forsque l'on sait que cet opus se termine également assez rapidement, même si son niveau de difficulté est plus important. Mazette I

Kendy







Incontestablement le plus bel épisode de la série !



Animation

Les diverses créatures crèvent dans des chorégraphies dignes de l'Actors Studio



פֿצּוֹנוֹנִינִינּוֹנִינִינּוֹנִינִינּוֹנִינִי

Au Beretta Cybergun, c'est la classe À la manette ca reste vraiment trės jouable aussi i



SULUE

Rien de particulièrement mémorable mais le son jouit de la technologie Dolby 5 1 i



ety et eeruu

Hélas le jeu se termine trop rapidement. Heureusement qu'il contient également THOTO II.



Phis

2 leux en 1

Une realisation surpussante Un shoot bien fendard !



פונועונו

Une durée de vie trop courte. Des vannes pourries dans les dialogues. Peu d'options de jeu.



Note l'interet

#### Plus loin ...

le soft dispose d'un le making of « du film ins-pire du jeu, qui devrait pro-chaînement sortir dans les chainement sortir dans les selles où il fait noir Vous pourrez y admirer les éclairs de genie conceptuels du réalisateur mais également vous randre compte de la pietre performance des comédiens À la vue de catte vidéo À la vue de cette vidéo longue d'une quinzaine de minutes, on ne pourra que prédire un flop retentissant à ce futur navet cinémato-graphique ! Encore un film qui suivra le destin du méprisable Resident Evil

Le dernier boss ressemble etrangement à Dural de Virtua Fighter!

#### L'avis de Kendy

THETTE Name or mail a majoriname emiscrockable qui se soit persesse par une demis ne auss brise) qu'une mort sublike du nourrisson. Heureusement, le « sikeud » itiant aussi dans sus allems l'accentinement le derrième épisoile. Or a donc trait «

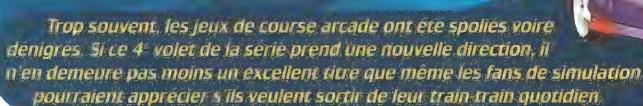
#### L'avis de Greg

Certes, on se pame devant le qualité graphique di jeu mais ca ne suffit pas. Dun autre coté, alors que je suis nul à ce genre de jeu. Iy trouve mon compte, surtout comparé au précédent opus, bien trop dur pour les maurais de la gachette comme moi. Une bonne initiation au shoot, surtout avec le super gun Berettat de Thrustmaster.



Course





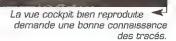
a série des TOCA a toujours fait figure de référence auprès des joueurs férus de simulation. Après deux premiers volets incontournables sur PSone, WTC marquait un tournant dans cette saga avec une orientation résolument arcade et donc moins pointue. TOCA Race Driver, que vous avez sûrement découvert en septembre dernier sur PS2, fit lui aussi l'effet d'une bombe puisque les développeurs se sont définitivement tournés vers l'arcade. Ce quatrième volet qui voit aujourd'hui le jour sur Xbox a donné lieu à de nombreuses discussions au sein de la rédac entre Julo, Traz, Willow et moimême Pour le vieux nabot, ce titre est une « régression » et pour Julo, le côté arcade lui fait défaut si on le compare aux anciens épisodes. En revanche, Traz et moi relativisons davantage et prenons ce titre comme il vient. De plus, je ne pense pas qu'il faille parler de « régression » mais d'un parti pris

de la part de Juice Studio, désireux d'affrir un jeu plus grand public. Si souvent nous pensons aux amateurs de simulation qui pourront être déçus par tel ou tel titre, il ne faut pas oublier les nombreux fans d'arcade, genre tout à fait respectable, si tant est que la réalisation suive derrière. Et pour TAD, c'est le cas! Les huit mois qui séparent cette mouture de la version PS2 ont été mis à profit par les développeurs qui ont su adapter ce portage sur Xbox.

Sous les feux de la rampe

Dans la peau de Ryan McKane, vous allez pouvoir prouver que votre talent n'a rien à envier à celui de votre frère et qu'il fera honneur à la mémoire du grand champion qu'était votre père, tragiquement disparu iors d'une





course. Grâce à une interface plutôt sympa (que l'on peut comparer à celle de V-Rally 3 ou de Racing Evoluzione), vous allez diriger votre carrière directement de votre bureau. Propositions d'embauches reçues par e-mails, visualisa-

tion du planning des courses, essais de pilotage... toute la gestion de votre carrière se fait par l'intermédiaire de cette interface originale. Après avoir signé dans une première écurie, les 13 championnats répartis en 4 catégories vont enfin pouvoir démarrer. Victoire après victoire, de nouvelles propositions vous seront faites par différents constructeurs (Peugeot, Saab, Subaru...), qui vous imposeront certains objectifs (terminer 3 fois sur le podium, remporter 3 courses ou encore gagner 30 points dans un même championnat...). Mais trêve de blabla, mettons-nous au volant. TOCA Race Driver propose des courses totalement immersives grâce à ses bruitages moteur uniques, ses effets de tôles froissées et autres crissements de pneus. En effet, la qualité sonore de ce titre vous permettra d'entendre le vrombissement des moteurs, les changements de rapport, les bruits assourdissants et tripants des autres véhicules qui tenteront de vous dépasser... Bref, après seulement une course, il est quasiment impossible de décrocher et de lâcher le paddle. Et les différentes vues (cockpit, extérieure, capot, arrière, de côté) ne font qu'accentuer cette sensation auditive et visuelle puisque la sensation de vitesse est très impressionnante.



#### fiche technique

fuiteur
Developpeur
Genre
Nore de juueurs
Miveaux de difficulté
Euntinues
Nore de régions
Spécial
Existe sur

Codemasters

codemasters/Juice Studio (c. 8.)

COURSE

1 à 4

Facile

Sauvegardes

PS2 ja venir sor GC et PC)





Contrairement à la majorité des autres titres qui placent des micros dans la caisse afin de capter le maximum de sons, pour TRD, plusieurs bagnoles ont été placées sur des tapis roulants pour atteindre différentes vitesses. Les techniciens ont ainsi pu enregistrer et retranscrire fidèlement de la plus petite vitesse à celle de pointe

#### Que du bon ou presque!

Côté conduite, la prise en main est très rapide. Si vous perdez le contrôle de votre caisse, un tour sera suffisant pour refaire votre retard. Une concentration de tous les instants n'est donc plus nécessaire pour arriver à remporter une course. De même, les modèles physiques ne sont évidemment plus ultraréalistes et les bagnoles sont trop légères. Qu'importe, le trip, l'immersion et le fun sont tellement présents que l'on finit par oublier ces « défauts ». En revenche, la gestion des dégâts est identique aux anciennes moutures mais ils n'ont plus du tout le même attrait. Si, auparavant, la possibilité de crever ou de casser un moteur était envisageable, TRD est nettement plus tolérant. À l'instar de GT3, on peut s'appuyer sur une autre caisse pour forcer le passage et grappiller une place, mordre assez largement sur les bas-côtés sans pour autant partir à la faute. Cependant, les autres concurrents ne vous feront aucun cadeau et se tireront la bourre entre eux sans suivre une trajectoire scriptée. Il n'est donc pas rare que l'on vous prévienne par radio



#### Tête de peloton

La « relative » facilité de TRD change effectivernent la donne: Si, lors des deux premiers épisodes: il fallait rester a l'affût dans le pelo ton en attendant l'occasion de se faire la belle, désormais, les possibilités de prendre le des sus sur ses prédécesseurs sont légion. Les 14 véhicules ne restent plus en ligne mais 4 5 calases, dont la votre feront souvent course en tête

Les bruiters exceptionnels arcade, je zula el je zite el je zitit es fueluer de distrete de d inemond Up



d'un accident qui s'est produit à quelques longueurs de votre capot. Contrairement à World Racing dans lequel l'I.A. et les scripts sont nombreux, TRD est donc un jeu bien plus « intelligent ». Techniquement, ce portage sur Xbox n'a plus rien de comparable avec la version PS2. Si plusieurs chutes de frame-rate étaient à déplorer, aujourd'hui, le jeu tourne à merveille sans le moindre ralentissement, que l'on soit seul en piste ou accompagné des 13 concurrents. Le moteur est impeccable et s'offre même le luxe d'afficher très loin sans aucun clipping. Graphiquement, les environnements, comme les véhicules très bien modélisés, ont été améliorés avec davantage de textures. Les décors, parfois un peu vides, sont très fins, tout comme le revêtement. Le bitume ressemble à du bitume et non pas à une surface plane sans aspérités. Au final, bien qu'ayant pris un petit coup de vieux par rapport à la qualité graphique de Racing Evoluzione. TOCA Race Driver est un jeu de très bonne facture qui se démarque des autres productions par son ambiance exceptionnelle. Un jeu que je ne saurais que trop vous conseiller si vous hésitez avec les autres softs du moment.

#### Mister Brown

#### Notes

#### Technique

Un moteur de très grande qualité capable de gérer 14 voitures en même temps et de nombreux degâts.

#### *Esthétiqua*

Des environnements plutôt réussis, même si certains sont assez vides. Absence d'aliasing l



#### หากฐาริเรเนโน

Aucune baisse de frame-rate, aucun clipping, bonne sensation



#### Maniabilité

Avec un gameplay tres abordable dû à son orientation arcade, la conduite de TOCA est rapide à maîtriser



#### SULUE

Brutages moteur exceptionnels et des crissements de pneus. Ce titre est un régal pour les oreilles



#### Durée de vie

Le mode Carrière, bien qu'un peu trop facile, vous tiendra en haleine plusieurs heures.



#### PINS

Les bruitages du moteur Le mode Carrière.



#### בונועונו

Un peu trop facile La gestion des dégâts perd de sa superbe



BECK d'intérêt

#### Plus Ioin...

Bien qu'étant arcade à mort, de nombreux paramètres peuvent êtré modifiés notamment sur le freinage le châssis et autres élé ments mécaniques, pour col· ler au mieux à votre style de



De nombreux éléments de la carrosserie pourront être arrachés, à l'instar des portières



#### L'avis de Wister Brown

Si l'on ne considère que son aspect arcade, TRD est un titre tres fun, immersir. réussi techniquement evec des bruitages moteur qui déchirent tout. Les fans de la oremière heure ne retrouveront pas leurs marques mais pourront découveir de nouvelles sensations. Le meilleur leu arcade du moment

#### L'avis de Julo

Cette édition Xbox est plus jolie et tout aussi immersive que son ainée sur PS2; mais pour moi, le 4º TOCA reste bien décevant par rapport au reste de la série... L'orientation arcade ne me gêne pas plus que ça, mais les dégâts ne jouent plus un rôle assez important dans le gameplay, ce qui est bien dommage. Un très bon jeu dans son genre, malgré tout.





### Baldur's Gate Dark Alliance

Remarqué sur PSZ, Dark Alliance fait une entrée fracassante sur GameCube et Xbox. Au menu : des combats (innombrables), de la magie, des tonnes d'ennemis belligueux et des environnements somptueux. A priori, on n'est pas la pour s'ennuyer. Enfin, moi j'dis ca, c'est pour vous hein.

e me souviens encore avec émotion du jour où j'ai découvert Baldur's Gate : Dark Alliance sur PS2. Alors que personne n'attendait quoi que ce soit d'exceptionnel de ce titre, que l'on devinait tout de même assez bon, il nous a filé une claque magistrale. Une claque graphique, notamment. Jamais, sur la console de Sony, un jeu vu de haut, représenté de cette manière, n'avait proposé de graphismes aussi fins et détaillés. Adieu alia-

sing, adieu couleurs ternes, prosternezyous devant le summum du bon goût et de la recherche esthétique. L'univers donjons et dragons des Royaumes

Dubliés trouve en Dark Alliance un représentant de premier choix. De très longs mois plus tard, la GameCube et la Xbox profitent à leur tour du superbe jeu de Snowblind Studios. « Hosanna » dans les chaumières, nous allons de nouveau pouvoir porter aux nues ce genre faussement jugé désuet qu'est le hack'n'slash! Seulement voilà, tout n'est plus si parfait, malheu-

#### Un citre d'une redoutable efficacite

reusement...

Commencer une partie de Baldur's Gate, c'est plonger dans un univers dont on ne sait jamais quand ni comment on va en ressortir Dark Alkance ne déroge pas à la règle, et y ajoute une simplicité tellement désarmante qu'on ne peut définitivement

 Selon l'équipement qu'il porte, votre personnage change d'apparence. La turbo classe intergalactique

Les voix des PNJ, malheureusement, « sont étouffées et ne collent pas toujours aux persos (Karne notamment).



qu'être subjugué. Au tout début, vous n'avez qu'à choisir un personnage (un guerrier, un archer ou une sorcière) et l'aventure commence. Notez -et c'est là un des principaux intérêts du jeu- que vous pouvez jouer à deux en même temps. Le scénario qui s'ouvre à vous est alors très dirigiste et impose son rythme. Il n'y a ici aucune vraie liberté mais ce Baldur's Gate-là n'est pas vraiment un RPG. C'est du concentré d'action que l'on vous propose, et à cet égard, Dark Alliance est très réussi. Vous discuterez avec quelques PNJ importants au cours de votre périple, certes, mais vous ferez tout d'abord



Editeor Interplay

Usveloppeur Snavblind Studes/Algo Voltage

Kolgrim le nain pousse devant vous son dernier

Genre Action/RPG

Juga da juuquig 1 00 2

Anveaux de difficulté 3

Officolle Variable

Funtiques Sauvegardes

More de parsos joualdes

Laiste sur PS2





parler la foudre de vos sorts magiques ou du tranchant de votre épée. L'interface du jeu est simple et intuitive. Sur le terrain, les coups sortent sans mal et les corps, rapidement, jonchent le sol autour de vous. Notez que les cadavres ne disparaissent pas, ce qui permet de se rendre compte de l'ampleur de certains carnages... Durant votre périple, vous récupérerez de nombreux objets, ainsi que des armes. Libre à vous ensuite de vous en équiper ou de les revendre. Le principe de progression perpétuelle, à la Diablo, fonctionne ici avec une

efficacité redoutable et vous donne envie de continuer constamment pour atteindre un niveau supérieur, récupérer de nouvelles capacités, améliorer vos attributs physiques, etc. L'équipement a également une réelle



Chez un marchand, faire le choix de son équipement se révèle souvent cornélien. Sur la tête de ma mère !



→ Les flèches de feu de Vahn, l'archer, s'avèrent redoutables. Notez les effets visuels réussis. Si, si, notez-les !

importance, et chaque arme ou armure nouvelle que vous portez se traduit par un changement d'apparence de votre personnage à l'écran. Ajoutez à cela une vraie diversité au niveau des ennemis (superbement animés) et des décors, ainsi qu'un souci du détail hallucinant (brisez un tonneau et ses éclats s'éparpillent), et vous avez devant les yeux un titre sans aucun doute très soigné. Seulement voilà, il y a une différence entre jeu soigné et jeu optimisé...

#### Revoyons la mème scène au ralenti...

Le premier défaut de Dark Alliance sur GC, celui qui saute aux yeux, c'est indéniablement les baisses de frame-rate qui interviennent de temps à autre. Impossible de ne pas le remarquer à certains moments. Dès qu'il y a un peu trop de monde à l'écran, le jeu rame comme un habitant des îles Fidji sur son canoë. Ça ne gêne jamais vraiment, certes, mais on sent bien que les développeurs, sur le coup, ont eu beaucoup de mal à tirer parti des capacités de la console de Nintendo. Curieux quand on voit ce qu'ils ont réussi à faire sur PS2... Du côte des petits trucs agaçants, signalons aussi les voix des personnages, certes en français (bravo pour l'effort de localisation) mais qu'on entend parfois à peine, tant le mixage semble avoir été approximatif. Enfin, dernier petit détail énervant, une sauvegarde de Baldur's Gate occupe une place assez impressionnante sur une carte mémoire GC (pas loin d'une trentaine de blocs). Et on sait à quel point on les rempit vite... Bref, lorsqu'on cumule tout cela, on se dit, avec une certaine amertume, que BG a un peu perdu de sa superbe avec cette conversion. C'est dommage. Mais ne retenez pas avant tout cet aspect négatif des choses. Je le dis et le répète . Dark Alliance possede un pouvoir de séduction presque hypnotique, qui vous prend et ne vous lâche plus jusqu'à la fin. C'est avec un bonheur immense que vous traverserez des tunnels inquiétants, peuplés d'elfes noirs. C'est l'angoisse au ventre que vous découvrirez des marécages boueux, véritables repaires de morts-vivants. C'est les jointures blanchies sur la garde de votre épée que vous laisserez vos empreintes de pas dans la neige des monts glacés, où veillent trolls et loups. L'aventure qui vous attend reste singulière et prenante. Si vous n'aviez pas eu l'occasion d'y jouer sur PS2, vous pouvez vous laisser tenter sur GC ou Xbox, les trois versions sont exactement les mêmes. Le plaisir que vous en tirerez ne sera pas beaucoup moins grand...

#### Notes

#### B Technique

Manifestement, maintenir un bon frame-rate a îci été un problème Sorti de là, le jeu est une réussite

#### To Es

#### Pas grand-chose à redire question esthètique Effets visuels somptueux et urai souci du détail

#### Animation

Ennemis et personnages sont très bien animés Pour les ralentissements c'est une autre histoire



#### وَرُ زَارُ أَنْ فِي 
Commandes simples interface intuitive... Ok, c'est bon pas de problème



#### อีบมอ

Ambiance sonore réussie, en général mais voix des PNJ pas touiours très audibles

#### Dyr<mark>áa da vía</mark> On termine Dark Alliance assez

vite avec de la ténacité. Mais on peut y rejouer avec son perso boosté!



#### 2/112

C'est beau, prenant et efficace Une plethore d'armes, d'objets, etc. On peut y jouer à deux



#### בונוני ולו

Peut-être un peu trop dirigiste Les voix, trop sourdes. Les ralentissements l



ıYota d'intêrêt

#### Plus Ioin...

Le reopelle et au sur teta et la la la contre vous sur a la bese Baldure Gate est une sere de la contre de la



### Tricher c'est mal, bouh, pas beau

Fren qu'er nifficulté « Normale » Dank Aliance n'est o « copo se évident. Ceux qui veulent docster leur perso peuv int indiser à truc de importation : cereo des savegandes event ut faises que deuxièm savvegande ble teste pris ajons qui apguelor la premiere « save » a aller dans le man « L'hangujoueur I l'avous anages vans, enso quis la montre est penso de la seconde sauveganne. El lei foir est joue vous arouvez cobet re de nouveau e boss mois aver un consomage un ger plus font et se manthe a la la son e personne per a rous a ser personne de la manthe de la consomage un ger plus





#### L'avis de Chris

#### L'avis de Willow

incompreneusible. Cette version souffire de journs i elemensements alors que su PlayStation 2, ce Diablo-like eten d'une fluidité remarquable en tritles circonstances Forcement, ce gache un neu le plaisir. Derk Alliance reste malgre tour un hoo beat'em all a deux. On regrettera qu'il se finissa trop rapidement.



# Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

ll y a des jours où l'on a envie de laisser ses instincts les plus primaires prendre le dessus, des jours où l'on a besoin de faire bourner son cerveau au raienti. Ainsi, c'est dans un contexte bien paréfaulier que DOAX se laisse apprécier

orté par une campagne de publicité qui a su attiser les fantasmes de tout mâle normalement constitué, DOAX a réussi à capter l'attention de nombreux joueurs.

Reste ensuite à convaincre lesdits joueurs de se glisser dans la peau de naiades en bikini pour jouer au volley-ball sur une plage. À qui s'adresse DOAX? On peut certes passer son temps à reluquer la plastique des donzelles, la bave au coin des lèvres, en leur faisant porter des maillots de bain plus improbables les uns que les autres, en usant et abusant du zoom mis à disposition à cet effet Bon, ok, ça fait plaisir, mais après on fait quoi ?

#### Sur une plane avandonnée

Dans un premier temps, on essale de trouver une partenaire de jeu. Chose qui n'est pas aussi aisée qu'il y paraît puisque les demoiselles sont plutôt vénales et elles n'accepteront de jouer avec vous qu'après avoir recu des petits cadeaux de votre part. Il vous faut donc de l'argent. DOAX, ou comment mettre à jour la psychologie des filles... Certaines n'hésiteront pas à balancer vos présents aux orties. Chaque fille est sensible à un genre de cadeau, à une couleur ou à certains aliments Pour gagner de l'argent rapidement, et histoire d'égayer vos soirées en solitaire, vous pouvez aller flamber au casino de l'île. Machines à sous, roulette, blackjack, poker sont là pour remplir ou

vider vos poches. Les règles de ces jeux sont un peu bouleversées, et il y a même de la triche dans l'air! Les journées s'égrènent ainsi, entre bronzette sur la plage et acheter l'amitié d'une donzelle pour qu'elle accepte de faire équipe avec vous. Un autre moyen sympa de gagner quelques dollars consiste à se rendre au bord de la piscine pour sauter sur des coussins flottants en dosant la longueur de ses sauts, en pressant plus ou moins fort sur la touche correspondante. Une fois votre partenaire trouvée, il est temps de passer aux choses sérieuses. Les matchs de volley vous rapporteront pas mal d'argent si vous les gagnez, ce qui semble évident. En revanche, en cas de défaite, vous vous exposez à un abandon pur et simple de la part de votre partenaire qui ne supportera pas de faire équi-

pe avec un looser de votre espèce. Les demoiselles de la plage sont assez caractérielles! Quant au jeu de volley en lui-même, il ne s'agit évidemment

On peut passer le plus clair de son temps au casino pour tester les différentes machines à sous et occuper ses soirées.

Non mais quelle idiote je suis, j'ai tordu mes doigts en freppant sur ce gros ballon tout dur !



trop automatique et il est possible de réa-

liser quelques feintes. Un point n'est pas nécessairement marqué à la suite d'un puissant smash. Le plus important étant d'éviter de laisser à votre adversaire un trou sur la surface de votre terrain qui lui permettrait de marquer à coup sûr. Les victoires remportées permettent d'amasser un joli tas de billets, qu'il ne reste plus qu'à dépenser.

#### Money, money, money

Les filles peuvent faire du shopping dans le bazar de Zack, le roi des accessoires, ou dans un magasin de sport. Elles pourront ainsi acquérir ou offrir du vernis à ongles, des lunettes de soleil, des sandales ou bien des barrettes en forme de papillon. C'est trop mignon. Tout un attirail à rendre Barbie verte de jalousie. La gamme de maillots de bain a été pensée pour satisfaire les plus exigeantes, et c'est une succession de bouts de tissus bariolés qui s'étale devant nos yeux. On peut dès lors se prendre pour le souverain d'un harem virtuel qui prend plaisir à habiller ses poupées, les nourrir, les couvrir de cadeaux et les regarder évoluer dans un décor de rêve. J'en viendrais presque à oublier de souligner la qualité des graphismes. Pas la peine de s'attarder sur les parfaites mensurations des

#### fiche technique

žūliau vusujusur Haura Sausurs su svūti, Allustītu su svūsvūti, Guntinus Relukan su svūti,

Microsoft Games Studios Jeam Ninja Simulation de vacances J. ou 2 Aucun

Moyenne Sauvegardes - de 200

हर्मात्रीहरूपण सीमा विश्वापान

demoiselles qu'il a été possible d'admirer un bon moment avant la sortie du jeu. Nos adorables nymphettes semblent avoir bien assimilé l'art d'aguicher le mâle en rut. Elles n'hésitent pas à revêtir des maillots aux couleurs pimpantes en adéquation avec les environnements de l'île. Le soleil, la plage, la mer bordée d'une végétation chatoyante, tous les éléments sont réunis pour nous bercer d'une douce illusion. La question qui se pose maintenant est de savoir si DOAX mérite que l'on investisse près de 60 euros pour se croire en vacances. Surtout que l'on ne bénéficie pas d'une entière liberté de décision puisque le temps s'écoule de journée en journée, et il n'est pas possible de l'allonger et de jouer autant de matchs que l'on souhaiterait par exemple, le jeu étant très scripté. La réponse se doit d'être nuancée puisque certains prendront sans doute leur pied à mater des corps dénudés onduler sous leurs prunelles ébahies. Les autres joueurs à la recherche d'un titre hybride pourraient passer un moment agréable, quoique court. Il est nécessaire d'enchaîner plusieurs parties pour réussir à obtenir les maillots de bain les plus chers. DOAX pourrait presque plaire aux filles fatiguées de jouer avec leur poupée. Difficile de trouver à qui s'adresse ce jeu qui représente à mes yeux une simulation de vacances au bord d'une plage peuplée de poupées Barbie délurées et aguicheuses qu'il est possible de diriger à sa façon. Le seul challenge étant de gagner le plus de matchs possible et d'acheter les maillots au tarif le plus élevé. Un grand moment vidéoludique! Karine

Le jeu se déroule en sept points avec des feintes sympas à réaliser Les actions restent quand même basiques



Comment accuper ses journées ? Et si j'allais voir ma copine Ayache pour lui proposer de bronzer près de la piscine ?

Ouh, quelle <del><</del> maladroite ! J'ai tordu mes doigts de pied !



Le titre de l'agino nous

fait **goûter** avant L'helle **aux joies** Tue et e sur une île paradislaque

#### Replay Un replay après chaque coup permet de visualiser

#### Note

Tachnique De la 3D performante qui met bien en valeur les parfaites mensurations des demoiselles, avec un gameplay instinctif



Des environnements tres colorés qui déclinent le triptyque soleil, mer et plage sur une île paradisiaque

#### Animation

Un œil méticuleux ne manguera pas de remarquer de légers bugs sur les modèles 3D des filles.

#### פַּׁצִּוֹנוֹנִיטִבּוֹנִינוּבּוֹלֵוֹ

Il n'y a pas grand-chose à faire en denors des matchs qui se déroulent en arcade semi-automatique

#### Suis

Des melodies « estivales » Il est egalement possible de piocher dans sa collection personnelle de CD.

#### อุเห คุก คองกุล À part mater les filles avec

différents maillots le challenge n'est pas des plus intenses



Les min-ieux

La plastique des filies Les graphismes



בונופולו

Interêt limite Ultra-scripté

#### teretui'h etolu







#### Plus Ioin...

#### Comment courtiser les filles ?

des scènes sous un angle intéressant

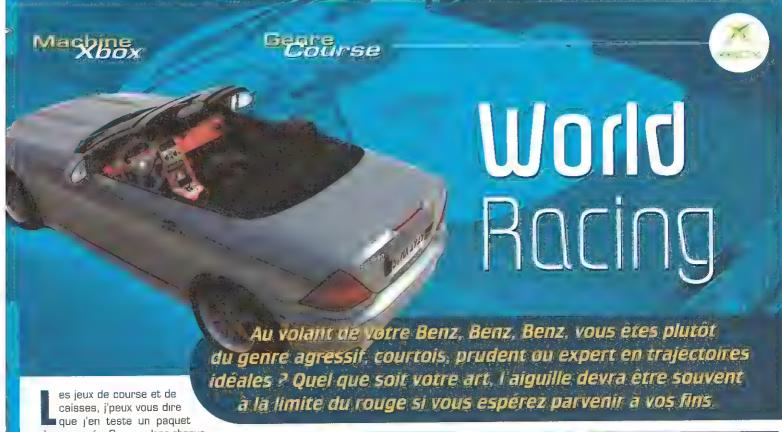




#### avis de Karine

#### L'avis de Greg

nnest run us apar, us mess passionement la peme de parone activismos sun se consposition de proposition de paronement période pour celui qui n'eporement période pour celui qui n'eporement tellement les jeux d'aventure japoneis. Pour les amateurs et les « mateurs » evanche, c'est l'occasion de profiter de l'un des plus beaux utres de la Xbox.



chaque année Comme dans chaque catégorie, il y a du pon comme du moins bon et les agréables surprises sont assez rares. Pourtant, sur Xbox, les jeux de bagnoles sont plutôt réussis, à l'image de Project Gotham Racing, Rallisport Challenge ou encore dernièrement Racing Evoluzione. Ces trois titres, b en que présentant chacun leur lot de faiblesses, restent des « jeux référence ». Annoncée depuis plusieurs mois, les développeurs de Synetic ont fini de plancher sur cette nouvelle simulation de voitures. Initialement prévue sous le nom de code Mercedes-Benz, la célèbre marque allemande a, semble-t-II, effectué un virage à 180° puisqu'elle n'apparaît désormais plus dans le titre. En revanche, le contenu de World Racing n'a pas bougé d'un iota puisqu'il ne propose que des modèles Mercedes-Benz appartenant à la société Daimler Chrysler. Mais alors, y aurait-il anguille sous roche, pierre sous pneu ou c... dans le potage ? La réponse en quelques lignes et en images



Certaines animations sont dignes d'independence Day





Avant de vous élancer sur les routes des différents environnements répartis aux quatre coins de la planète, les modes de jeu (Championnat, Saison, Carrière ou Multijoueur) vous permettront de paramétrer certains facteurs. En effet, le degré d'arcade et de simulation est paramétrable à volonté et peut être soit équilibré, soit, à l'inverse, varier de 0 à 100 % dans les deux cas. Un aspect non négligeable du jeu qui devrait normalement convenir à l'ensemble des joueurs, d'autant que les aides au pilotage pourront être désactivées. Malgré ces différents modes, le but ultime de World Racing est de devenir le meilleur pilote essayeur de Mercedes-Benz. Pour atteindre cet objectif ambitieux, il faudra que vous fassiez vos preuves sur les nombreux





Des dénivelés qui peuvent atteindre plus de 400 mètres!



Tous les modèles beneficient d'une très belle modélisation

circuits qui vous attendent au tournant et savoir maîtriser l'ensemble des véhicules de la marque. Ce ne sont pas moins de 109 bolides de la gamme d'hier et d'aujourd'hui [Class A à S, prototypes et anciens modèles mythiques) qui seront disponibles au fur et à mesure de vos performances. L'ensemble de ces caisses est fidèlement modélisé avec plus de 15 000 polygones chacune et dont les modèles physiques s'avèrent plutôt réalistes grâce aux véritables données du constructeur. Ainsi, en débutant comme jeune recrue, les courses et les 48 missions qui vous seront confiées (ralliement d'un point sans carte, Ivraison de voiture... en bon état, essais de véhicules...) pourront faire de vous Monsieur N°1. Graphiquement, World Racing nous met une belle claque visuelle, même si quelques décors manquent de profondeur. Que ce soit dans les Alpes, le Nevada, au Mexique, en Australie, en milieu urbain ou dans le centre de test, les graphismes sont ultra-

#### fiche technique

Éditeur
Développeur
Genre
Nors de joueurs
Niveaux de difficulté
Difficulté
Continues
Nors de régions
Spécial
Existe sur

TOK Mediactive
Synetic [Allemagne]
Course
1 à 4
Paramétrable
Moyenne / Difficile
Sauvegardes
1

e sur A venir sur PS2, GC, PG







Si vous abusez des raccourcis, votre caisse finira par perdre de précieuses secondes

→ Une vue cockpit mal realisée et sans la moindre fluidité

détaillés et ne sont pas sans rappeler ceux de Racing Evoluzione. Avec des effets de lens flare, du bump mapping à gogo et de nombreuses textures, ce titre n'a rien à envier à ses concurrents directs.

#### L'affaire se complique

Du point de vue technique, World Racing pèche malheureusement sur de nombreux points, à commencer par la qualité de son moteur 3D. On nous promettait un moteur révolutionnaire capable de générer des circuits immenses s'étendant sur des kilomètres. En bien c'est vrai! Le hic, c'est que ces tracés sont bourrés de ralentissements qui finissent par nous détruire la rétine à petit feu. Côté conduite, là encore, on espérait beaucoup plus de ce titre. Même avec des bagnoles compétitives, la plupart des modèles sont poussifs et la sensation de vitesse n'est absolument pas

#### Personnalisation

Crace sun système de marquage «es circuits et les yehicules de vos reves pourront être débloquées plus rabidement. Ainsi, en passant par l'interface (suishargée), l'option « favons » va veus permettre de personnaliser la liste de tous les objets de votre-convoltise.



au rendez-vous. Seule la vue intérieure procure un meilleur rendu. Les accros de la vue cockpit changerant tout de suite de caméra tant les animations font pitié, et encore, je suis gentil. De ce fait, le gameplay en surprendra plus d'un et de nombreux joueurs seront rebutés par cette approche fastidieuse du pilotage. Plusieurs heures de pratique « intensive » seront donc nécessaires avant de prendre en main ces nombreux modèles, d'autant que certains paramètres devront être pris en compte tout au long de votre carrière. En fonction de votre style de conduite, des points vous seront accordés sur la base de 6 critères (classement, expérience, performance, compétence, discipline et fair-play) qui influeront directement sur la suite de la compétition. Cette touche de réalisme vous permettra ainsi de débioquer l'ensemble des véhicules et les 117 circuits, assez longs pour la plupart. Au final, World Racing est un titre qui aurait bien pu créer la surprise si ces nombreux points noirs énoncés avaient été contournés, tout comme la mauvaise qualité du niveau sonore. Alors que les bruitages du moteur sont tout juste corrects, les musiques sont crispantes au possible. Enfin, l'intelligence artificielle, elle aussi paramétrable, n'est pas à la hauteur des graphismes. La trajectoire des concurrents est souvent scriptée et ces derniers n'hésiteront pas à vouloir forcer le passage même si votre caisse se trouve en travers de la route. Désormais, vous voilà prévenu. Ne vous attendez donc pas à vivre des moments intenses avec ce titre qui ne surpasse absolument pas Racing Evoluzione et qui attirera surtout l'attention des aficionados d'une des plus grandes marques automobiles

Mister Brown

#### Notes



La qualite mediocre du moteur 3D affiche de nombreux ralentissements parfois insupportables pour les mirettes



#### Esthéthyue

Des environnements de toute beaute qui ne sont pas sans rappeler ceux de Racing Evoluzione



#### ווטלצופותונולג

Le manque de sensations de vitesse ne permet pas de s'eclater, même avec les grosses cylindraes



#### שַׁלַ בּוֹנוֹנְטִּינִבּוֹנִנוּבּוֹנִינִ

Avec un gameplay difficile a appréhender la conduite en rebutera plus d'un



#### รียมร

Des musiques pas vraiment adaptées à l'ambiance du jeu et des bruitages peu convaincants.



#### eiv eb cèrud

Comme souvent dans les jeux de caisses, la bonne durée de vie remonte un peu le niveau



#### 21115

Les environnements detaillés Bonne durée de vie



#### בונונטונו

De trop nombreux raientissements. La sensation de vitesse.



etoľi dintětet

#### Plus loin...

L'équipe de développement Synétic est à l'origine de Mercèdes-Benz Racing Truck sur PC. Un pore assez bien réalisé aux modèles physiques réalisées d'après les ptizètres de Joystick Enfin moi que j'en dis c'est que je ne peux pas confirmer j'ai pas le permis





#### 'avis de Mister Brown

Mélgré uni ser le com et des manuel de decide e est semena l décide par de la combineux points nèges nanous de decide e est semena l pelle. LA médicas at bande-son lemenants e terre qu'elle et le la combine de la

#### L'avis de Trazom

La Xbox est decidement friance des jeux de caisses de ce genre. C'est a-dire mi-arcade et mi-simu et qui offre des sensations inattendues. Une bonne impression de vitesse, un gameplay plutôt riche, un modèle physique reussi, des décors et des caisses bien fautus. Brei, de quoi passer de très bons moments !





### Jurassic Park Operation Genesis

Petit, vous reviez de devenir veterinaire, pilote d'helicoptere. scientifique vendeur de frites ou balayeur ? Alors ce titre est fait pour vous et va exaucer tous vos vœux. Si vous êtes encore indécis, Jurassic Park Operation Genesis va faire office de conseiller d'orientation

ien malin celui qui peut, à l'heure actuelle, avancer une certitude quant à la disparition des ginosaures. À l'instar du Big Bang, ce mystère est encore inexpliqué et le restera sûrement « ad vitam æternam ». Pourtant, les scientifiques du monde entier se penchent sur la question et donnent chacun leur propre version des faits. Il existe cependant un homme qui, à l'inverse des autres spécialistes, ne cherche pas à trouver l'explication mais le moyen de recréer ces monstres sacrés d'antan. Comme dans le long métrage de Steven Spielberg, le Dr John Hammond vient de prendre possession d'une île sur laquelle il va construire Jurassic Park. et souhaite prouver, grâce à une formidable avance technologique, que les périodes du crétacé et du jurassique ne sont pas si éloignées. Avec l'aide d'une équipe bien rodée de chercheurs et de paléon-

tologues, ces créatures terrifiantes du passé vont, comme le mythique Phoenix, renaître de leurs cendres Mais comment vont-ils s'y prendre, me direzvous ? Grâce à « la barre de faire » à tout faire de l'interface !



L'hélica est le moyen le plus rapide pour soigner les animaux malades ou calmer les enragés.

#### « Mais c'est sipeeeeeeer... »

Si Theme Park World vous offrait la possibilité de créer votre propre parc d'attractions, JPOG en reprend le principe mais avec des animations bien vivantes. En effet, après avoir construit différents enclos, pensé au système de sécurité, placé des tourelles d'observation..., il faudra mettre en marche des couveuses, si tant est que vos chercheurs aient découvert fossiles et ambre, pour créer vos premiers dinosaures. Après quoi, le parc pourra être inauguré pour montrer aux yeux de tous que ces créatures existent réellement. Mais en bon gestionnaire, il ne faudra pas oublier toutes les commodités nécessaires au bon accueil du public pour que chaque visiteur claque un maximum de blé pour rentabiliser, entretenir, renouveler régulièrement vos installations (toliettes, restaurants ..) et pouvoir payer « grassement » vos employés au lance-pierre. Mais la tâche ne sera pas aussi facile qu'elle n'y paraît. Certains dinosaures comme le redoutable T-Rex pourraient bien vous fausser compagnie et faire leur marché parmi les curieux venus en masse. Plus eurs « armées » de Rangers devront donc être sur le qui-vive pour parer à toute situation délicate, vacciner vos bestigles... Bref, vos talents de gestionnaire seront mis à l'épreuve dans ce titre qui remplit son contrat, bien que n'étant pas exempt de tout reproche. Si, techniquement, le moteur 3D permet d'afficher d'innombrables éléments en même temps, quelques grosses chutes de framerate sont à déplorer. Graphiquement, JPOG s'en sort haut la main avec des conditions climatiques changeantes et des animations très réussies. Seule l'interface très complète, voire trop, vous demandera un temps d'adaptation non négligeable pour appréhender chaque menu et répondre rapidement aux exigences de votre parc.

Mister Brown

#### Notes

#### Technique Maigré quelques ralentissements, le moteur 3D permet d'afficher des

centaines d'éléments à la fois

#### Esthéthque

Chaque espèce est criante de vérité on se surprend à regarder de près le comportement de ces géants d'antan.

#### נופ ללוגינונונולג

Attractions, dinosaures visiteurs. tout le monde trouve sa place et bouge à merveille

#### าประการเอาได้รู้รู้

Le point faible du jeu-avec une interface « surchargee » qui demande plusieurs heures avant d'être maîtrisee

#### Some Des commentaires repétitifs

et quelques bribes de phrases en guise

#### BIN ED EETILL

Comme tous les leux de ce genre, la durée de vie est. gigantesque, voire illimitée



La durée de vie La réalisation

#### פוננפונו

Le mode Mission Quelques gros ratentissements.



Margires 剧情的含化色色

#### Plus Ioin...

mode est un Dino Crisis like

#### de sécurité passe par la construction d'un abri. fiche technique

La confiance du public quant à votre système

Milain Jeveloppeur: GENRE Nore de joueurs wiveaux de difficulté Difficulté Continues Here de missions Spécial

existe sur

Vivendi Universal Games Blue Tongue Software (Australia) Gestion de parc

Mayenne Sauvegardes 2 mades

#### Lavis de Mister Brown

referred to the second 
#### L'avis d'Angel

JPOS n'e sien de revolutionnaire certes, mais il faut avouer que l'on se marre bien a diriger son propre zoo de bestioles disparues. En termes de gestion, le titre n'a rien a envier a Thema Park. Les possibilités sont ultra élevées et le durée de vie impressionnants Techniquement, mis a part quélques « ramouillés », il n'y a rien a redire. Ca fait plaisir

#### MarplayStation 2



### Guilty Gear X2



La suite de Guilty Gear débarque dans nos pacifiques chaumières. Quel plaisir de ne pas goûter à un énième titre Capcom en guise de rejouissances « bastoniques » 2D l

#### lotes

#### Tecimique La meilleure 2D jamais faite

sur console !







C'est du niveau d'un dessin animé ! Et ca ne rame jamais à l'écran

#### Maniabilité

C'est ultra-maniable ! Toutes les attaques sortent avec beaucoup d'aisance

#### Sons

Très pêchus, les musiques et les bruitages illustrent parfaitement

#### ely eli eéril

Toujours le même problème inherent aux jeux de baston la deux, c'est le kif, seul, on a tendance à s'ennuyer!

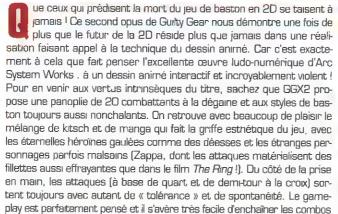
Une réalisation démente Un système de combat spectaculaire 6 persos inédits en sus l

#### בנונט לוו

Seulement 20 persos







#### Un système de combat génial!

Guilty Gear X2 repousse encore plus loin les contrées de l'extravagance avec son système de double jauge. L'interface présente des barres de « burst » et de tension qui se remplissent lors des joutes, lorsque vous encaissez ou infligez des coups. Une fois les jauges au maximum, il est possible de balancer des attaques suprêmes en béné-



Votre adversaire valdingue entre deux amplis!



les plus monstrueuses





ficiant de deux modes hétéroclites : l'Overdrive ou l'Instant Kill. Le premier vous permet d'exécuter tout simplement des furies qui ravagent l'écran, à la manière d'un habituel soft de baston à la Street Fighter, tandis que le second vous offre ni plus ni moins la méthode la plus radicale pour terrasser votre adversaire d'une unique attaque! Pour cela, il suffit de presser sur les 4 boutons du paddle pour basculer dans le mode Instant Kili et d'effectuer deux quarts de tour à la manette en validant sur le bouton @ pour envoyer la sauce tartare : le résultat à l'écran est à l'image de l'efficacité du coup, c'est-à-dire sensationnel ! Des mini-animations vous dévoilent diverses situations délirantes selon le perso que vous utilisez : votre ennemi est expédié dans l'espace et s'écrase comme un vulgaire piquet sur le sol lunaire, Ino fait de la guitare et des amplis géants s'occupent de molester sa pauvre victime. . Bref, on sent que les programmeurs se sont complètement lâchés sur le jeu en termes de créativité! De plus, la qualité de la réalisation demeure extraordinaire (animations ultra-fluides et détaillées !) et le plaisir adique à son apogée ! Vous l'aurez compris, GGX2 est digne de figurer au panthéon des titres de baston 2D de la PlayStation 2!

Kendy

#### fiche technique

Milleur Devaloppeur Gaire mare de joueurs Miveaux de difficulté. **Difficulte** Continues Yore de persos

existe sur

Sammy Studios Arc System Works Baston Movenne Infinis

Borne d'arcade

#### 'avis de Kendy

ealisation 20 sur console il dispo gamepley redoutable et d'un système inc enfi concurrent, sérieux dans le crèneau ferme

#### L'avis de Greg

et applus il manquait deux persos. La c'est le pied total avec piein de combattants originaux, stupides et en 2D. Les combats super renamiques de GGXX rythmeroni donc les soirées des joueurs de bon goût.

#### Machines et PS2

#### Plate-forme/Action



### VEXX

Alors que les jeux de plate forme sont en pleine mutation. Vexx nous ressert une formule depuis longtemps eculee, comme si le temps s'était arrêté a Super Mario 64. Le titre d'Acclaim reste un ton au-dessous des productions actuelles.



 Modifier l'heure de la journée n'apporte pas de réel challenge mais permet de découvrir un passage secret ou des ennemis légérement différents.



 Les environnements sont variés mais pas franchement cohérents. Vexx n'arrive pas a se créer un univers attachant

our un bon petit jeu de plate-forme, prenez un héros de taille réduite et attachant, lâchez-le au milieu d'un univers frétillant peuplé de personnages grôles, et imposez-lui des épreuves dynamigues saupoudrées d'un zeste de réflexion. S'imprégner d'une atmosphère et s'attacher à une histoire, un personnage, c'est juste ce que l'on a toujours aimé faire. Vexx avait pourtant revêtu ses plus beaux apparats pour nous séduire. Sauf que notre bonhomme s'est laissé étouffer par excès de convoitise. À trop vouloir s'inspirer d'icônes telles que Rayman ou Mario, il perd toute crédibilité.



#### fiche technique

diteur developpeur Genre None de louisurs Mive ux le difficulté **Difficult** Continues nore de mondes

Acclaim Studios Austin Plate forme/action Augun Facile Sauvegardes

GC et bientôt sur GBA

#### Une sauce indigeste

Le problème avec Vexx, c'est cette impression de déjà-vu, comme si la plate-forme n'avait pas évolué depuis Super Mario 64, auquel le titre d'Acclaim emprunte énormément, le charisme en moins. Il faut avouer que ledit héros voudrait jouer les « bad boys » avec ses griffes acérées et ses rouflaquettes, mais réussit juste à effrayer un moineau. Sa coiffure semble s'inspirer de créatures mangas et ses attaques sont réalisées avec force effets pour tenter de donner de l'ampleur au personnage. Au final, on se retrouve avec un mini-héros hybride et pas attachant pour un sou. Vexx ne collecte pas des étoiles mais des cœurs qui matérialisent les âmes de ses pairs. Son peuple est exploité par le vilain du coin baptisé Dark Yabu. Avant de pouvoir l'affronter pour récupérer l'âme torturée de son grand-père, Vexx va être contraint, et nous aussi par la même occasion, de parcourir 9 mondes. Plus le temps passe et plus on se demande ce qui nous pousse à continuer l'aventure. Aucun challenge, un scénario plat et le dynamisme au point mort font de ce titre une mixture plutôt indigeste. La progression reste linéaire malgré la présence de mécanismes et d'obstacles divers. On passe son temps à frapper ses attaquants, escalader des parois, nager et récolter les cœurs des âmes perdues sans véntable entrain. L'action se répète d'un niveau à un autre, tout comme les affrontements contre les boss, avec comme clou du spectacle une absence de checkpoints, ce qui oblige à recommencer le niveau lorsque le nombre de vie est écoulé. La présence de mini-jeux ne réussit pas à rehausser un encéphalogramme désespérément plat. Les actions demandent beaucoup trop de précision pour un jeu de plate-forme, si bien que l'on se retrouve fréquemment à dégringoler d'une colline et à parcourir à nouveau tout un périple pour un saut manqué. Les caméras, super lourdes, doivent être prientées manuellement, exercice qui casse le rythme de la progression.

#### Notes

#### ໄອ*ຮ*ຸກກຸນເພອ

On sent que toute l'attention s'est partée sur le personnage principal au détriment du reste comme l'I A

#### Esthethma Les niveaux sont variés et colores

mais vides et froids, avec des classiques comme la glace, le désert et la verdure.



#### เเดโรเรเนเนเ

Line modelisation des lieux assez carree et des animations qui tournent en boucie.



#### ນໄໝນັ້ນເປັນໄດ້ຮ້ອ

Actions reglees au millimètre qui ne tolèrent pas le moindre faux pas Il faut souvent auster la caméra



#### 50115

Une métodie discrète en harmonie avec les actions et des bruitages convaincants.

#### EIN ER BETTE

Les épreuves à répetition combinées a un parcours millimétre ne font que rallonger un jeu à l'intérêt limité



Animation du héros. Les minifieux



#### פתנפונו

Manque d'onginalité Niveaux répetitifs. Actions millimetrees



Moss d'intérêt

#### Plus Ioin...

#### L'avis de Karine

#### L'avis de Chris

Volla cypiquement le genne de jeu gui militrite. Vexx, c'est un peu l'anti-Hayman. La du le jeu d'Ubi fait tout pour accompagner le joueur et ne pas l'enerver pour rien. Vexx joue la cartie du saut millimétre et du non droit à l'erreur. Au final, on s'y essaie donc les doigts crispes, un rictus mauvais au coin des levres. Et an ne s'emuse guère.



### Def Jam Vendetta



Avec Def Jam Vendetta, EA Sports Big prouve, contre toute attente, qu'une simulation de catch peut être passionnante a jouer Oui, mes frères. de nos jours, les miracles ca existe encore ! Amen.





#### dentifuiset.

Des mouvements fluides, pas de ralentissement et des effets de mise en scène sympas.

#### ដី១ជាទំពីឮមទ

Le character-design est vraiment sympa Les rings, eux, sont plus quelconques Belles cinématiques

#### លបន់នេយណៃវង

L'aspect technique est tres impressionnant. Les animations sont variées et s'enchaînent naturellement

#### פֿלַוֹנוֹטִבּנוּעבּעוּ

Le système de combat est vraiment étudié et les timings sont précis Un régal.

#### SULUS

Une B O 100 % rap et des bruitages qui font froid dans le dos

#### Durée de vie

Le mode solo est assez long mais peut lasser. Mieux vaut jouer à deux ou quatre

#### 2/115

Un gameplay riche. Des timings precis.

#### בנונטונו

Faut aimer le catch Mode solo un peu lassant. Faut aimer le ran l

#### d'intérêt



#### Plus loin...

t rappel le développement Det Jam Vendetsa a our he a deux uguipes diffe es a savoir AKT Corporation il l'on doit le fameux WWF Marrey sur N64, et aux parrègement de NBA Street luo de choc, apparemment

a pas à dire, EA Sports Big assure grave. En quelques jeux, les programmeurs canadiens de la branche alternative d'Electronic Arts ont prouvé aux joueurs du monde entier qu'ils disposaient d'un véritable savoir-faire et qu'ils maîtrisaient les entrailles tortueuses de PlayStation 2 comme peu de studios savent le faire. Malgré tout, il y a quelques mois, l'annonce de ce jeu de catch dans lequel les grands noms du hip-hop se foutent sur la gueule en a laissé plus d'un dubitatif.. Mais une nouvelle fois, c'était sous-estimen le talent des développeurs. EA Sports Big a en effet réussi un pari insensé : donner naissance à une simulation

de catch fédératrice, c'est-à-dire à la fois maniable, agréable à regarder, fun et surtout intéressante à jouer. Alors que la majorité des titres du genre proposent une prise en main poussive à souhait.

Au-delà de la réalisation technique (nous y reviendrons un peu plus loin), la grande réussite de Def Jam Vendetta c'est incontestablement son gameplay. En termes de feeling, on est ici beaucoup plus proche du jeu de baston classique que des habituelles simus de catch... en grande partie grâce à des timings d'une précision inattaquable qui font que les actions ne donnent jamais l'impression de se déclencher aléatoirement. Le joueur contrôle l'intégralité de ses coups sans avoir à marteler n'importe comment les touches du pad, et ca c'est carrément cool ! Facile d'accès, le gameplay recèle des petites subtilités qui permettent des retournements de situation veritablement spectacuraires. Une fois qu'on a capté qu'absolument tous les coups peuvent être contrés (chope, projection, prise d'élan, saut . ), et ce quelle que soit la situation sur le ring (dans les cordes, au sol), les combats deviennent rapidement très techniques. Au risque d'en choquer certains, le travail en chope/contre-chope m'a franchement fait penser au système de combat de Tobal 2 ! De plus, la panoplie de coups est plutôt étendue pour un jeu de ce type. Entre les spéciales, les enchaînements de projection, le grappling et les coups contextuels, il y a largement de quoi varier les plaisirs ; il existe d'autre part plusieurs façons de



Les spéciales sont vraiment spectaculaires.



À quatre joueurs, le moteur 3D reste fluide.

mettre fin aux combats : en déclenchant les « finishing moves » au bon moment (pas évident), par immobilisation au centre du ring, ou en s'acharnant sur une partie du corps (cou, dos, bras, jambe) pour la briser. Bref, les développeurs ont pensé à tout. DJV est par ailleurs servi par une réalisation de haut vol : outre son character design réussi, les catcheurs bénéficient d'animations d'une fluidité étonnante qui rendent les combats très vivants. Si t'aimes le catch, c'est d'la bombe baby!

Willow



Si vous parvenez à briser un membre, c'est gagné !

#### fiche technique

Editaur *Développeur* Nore de jaueurs Niveaux de difficulté Officalle Continues Nure de combattants

Movenne Sauvegardes

IA Sports Big

EA Ganada Jeu de catch

Special Compatible multi-tag Existe sur Rien d'autre

#### avis de VVIllow

#### L'avis de Trazom

i est évident que ce jeu de catch, pour garder son côte convivial et tripan out être joue a au moins deux joueurs. Des lors, les combats sont vifs, bien animes tres techniques et super complets ! Même moi qui ne suis pas un amateur acharne du genre, j'ai pris mon pied ! Bravo EA Sports Big !

#### Ezigen/Infiltration



### metal Gear Solid 2 Substance

Depuis le 1" volet sur PSone, Metal Gear a fait des émules et l'élève splinter Cell est en train de dépasser le maître, MGS 2 Substance n'a donc plus la saveur de Sons of Liberty et les nombreuses missions ne sont qu'un prétexte pour rentabiliser au maximum le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima

ort au mois de mars 2002, Metal Gear Solid 2 est l'un des plus gros succès de la PlayStation 2. L'excellent scénario de Sons of Liberty et ses multiples rebondissements, son moteur 3D qui n'affiche pes la moindre faiblesse, l'I.A. impressionnante et les différentes possibilités de terminer le jeu ont fait de cette suite une véritable réussite. Plus d'un an après, Solid Snake revient sur PS2 avec MGS 2 Substance et fait plutôt office de « add-on » que de jeu à part entière. En effet, si nous ne reviendrons pas sur le scénario maintes fois exposé, nous allons seulement nous pencher sur les nombreuses missions et les différents modes de jeu.

#### Du shoot à répétition

À l'instar de MGS Missions Spéciales, Substance propose essentiellement des missions VR (Virtual Reality), alternatives et les Snake Tales (scénarios plus



Les gardes et les caméras devront tous être neutralisès avant de terminer le niveau.

ou moins longs]. Les missions VR sont composées de 3 types d'exercice. À commencer par le Sneaking mode, dans lequel vous devrez éviter les patrouilles et les caméras e surveillance afin de raliier un point de la map. Les mêmes les dans le grécores (content management), pourront être util

de surveillance afin de raliier un point de la map. Les mêmes ruses que dans le scénario (cartons, magazines...) pourront être utilisées pour tromper la vigilance des gardes ou détourner leur attention. Le Weapon mode, lui, vous permettra de mettre vos talents de tireur d'élite à l'épreuve avec différentes armes (revolver, grenades, missiles, C4...). Dans ce mode, comme dans le First Person Shooter, les ennemis seront remplacés par des cibles fixes et mouvantes. Quel que soit le personnage incarné, ces missions sont malheureusement très répétitives, sans intérêt et n'ont pour but que de débloquer des bonus (nouveau mode, personnages supplémentaires...). En revanche, le mode Snake Tales se rapproche davantage de l'histoire initiale avec 5 mini-scénarios qui se dérouleront dans les mêmes environnements, à savoir le Big Shell. Enfin, les missions alternatives sont constituées de 100 missions qui vous permettront de remplir différents objectifs comme le désamorçage de bombes. Ce mode n'est pas non plus très passionnant mais permet seulement de rejouer des sections du jeu dans la peau d'un autre personnage. Mais c'est supeeeeeeeer ! Voilà, vous connaissez désormais l'essentiel de ce titre (identique à la version Xbox) qui intéressera en priorité les joueurs qui n'ont pas encore eu la chance de jouer à Sons of Liberty. Pour les autres, ce titre s'adresse avant tout aux collectionneurs ou à ceux qui voudraient éventuellement faire du skate sur le Big Shell avec Solid Snake (exclu PS2)! Je vous ai tout de même gardé une petite surprise pour la fin. MGS 2 Substance sera vendu avec un DVD, document exclusif qui raconte de A à Z la production de ce titre. Réalisé de fort belle manière, on regrettera seulement qu'il soit entièrement en anglais.

Mister Brown

#### Notes



#### Technique

Contrairement à la version Xbox aucun ralentissement n'est à déplorer et l'! A est fabuleuse



#### Esdréddus

Des environnements magnifiquement retransonts. C'est beau autant en intérieur qu'en extèrieur



#### Animation

Tous les personnages sont très bien animés. Quelques ralentissements incompréhensibles en mode VR



#### 95 كالكرفية أسواران

Une fois le panel d'actions maîtrisé les commandes sortent « naturellement ».



#### ジリリジ

Une ambiance sonore excellente, des bruitages immersifs et une musique-culte

#### 18

#### elv eb eeruu

Les nombreuses missions supplèmentaires rellangent la durée de vie « limitée » du made scenario.



#### 2/115

Un scênario prenant et bourré de rebondissements, l'1 A



#### Moins

Un titre qui commence à vieillir Les missions VR sans grand intérêt,

#### tërëtui'h etok





ans 1462 5 bani, cerri daj

#### Plus Ioin...

Centramenten a Anuba Z.O.E. Hideo Kojima na s'est pas autant implique dans ce volvi et n'a fait que le superviser.

#### fiche technique

faiteur Véveloppeop Genre Jore de joueurs Niveran de difficulté Ulfficulté Continues Vore de missions Spécial

Konami Konami C.E.J. [Japon] Action/Infiltration I

-

Moyenne Sauvegardes À la pelle Les bonus

Noox et PE

#### L'avis de Mister Brown

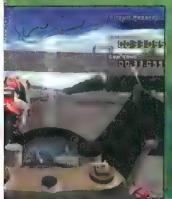
grand and a recommendation of the second and the se

#### L'avis de Gellum

Sest un sentiment des personnes mais le polisieté o Prouver MGS 2 plus coptivair que Splinter Cell. Moins technique certes, mais plus envoutant. Quant aux missions alternatives sans être incubilables, elles combleront les fans. À réserver toutefois aux collectionneurs ou à ceux qui n'ont toujours pas MGS 2. Existent ils ?

#### MachiayStation 2





### MotoGP 3

Le chiffre 3 est à l'honneur en cette année 2003. V-Rally 3 (Xbox), Tenchu 3, Worms 3, Rayman 3, MotoGP 3, Marseille 0 -Paris Saint Germain 3 ... Les développeurs ont vraiment de la suite dans les idées (!) et parfois peu d'idées dans les suites !

#### វទទវរបរិប្បវិទ

Un bon moteur 3D qui offre un jeu d'une grande fluidité sans baisse

#### មមព្រំផ្តែស្តែខន្<del>ត</del>

Des environnements fidèles aux circuits officiels qui aliasent moins que dans MotoGP 2

#### เเจโรเฮนน์น

Les chutes sont toulours aussi mal réalisées. Les animations des pilotes sont réalistes

#### פֿצֹנוֹנוֹנוֹנוּנוּנוֹנוּנוּנוֹנוֹנוּ

Une prise en main rapide essentiellement due à son côte arcade mais plus ardue en mode Simulation

D'assez bons bruitages moteur pour les nombreuses bécanes disnonibles.

#### eiv eb eèuu

De nombreux challenges qui rallongent la durée de vie limitée du championnat.

#### PHIS

Les 14 circuits officiels Les challenges



#### ževėžui'u ežolu





pour saux qui

#### Plus Ioin...

ous passedez une Xbox 🕡 ota pusaeva in trouve de MotoGP 2 (THQ) prevue ir mi-mai. Avec une simu s poussee ancore, ce 2º it se montrera plus complet son homologue et fon-nera avac le Xbox Live!

a série des MotoGP a toujours été controversée depuis la sortie du premier volet en février 2001. Totalement orienté arcade, animations « culbutos » des bécanes, manque de sensations... une foule de « détails » qui ont vite fait déchanter les amateurs de simulation. Aujourd'hui, ce troisième volet entend une fois de plus rallier à sa cause le maximum de joueurs. Mais que les choses soient bien claires dès à présent, MotoGP 3 reste définitivement un titre arcade même si quelques améliorations, que nous verrons par la suite, ont été apportées par rapport au volet précédent.



Une gestion des collisions toujours aussi peu réaliste

GP = Grand Public

Comme nous le subodorions, MotoGP 3 ne voit que 5 nouveaux circuits faire leur apparition (Valence, Brno, Sepang, Phillip Island et Estoril), portant le total à 15 circuits dont 14 officiels. Il faudra donc encore patienter avant de pouvoir piloter à Rio de Janeiro et à Wolkem (Afrique du Sud) Techniquement, ce nouvel apus reprend les mêmes traits caractéristiques de l'ancienne mouture avec un bon moteur qui confère une grande fluidité à l'ensemble des courses. Aucune baisse de frame-rate n'est à déplorer, le clipping est inexistant et la visibilité est donc très bonne dans les longues lignes droites. Tous les environnements sont fidèles à la réalité, les circuits sont bien modélisés et les pièges visuels comme la fameuse chicane de Suzuka sont bien reproduits. Côté animations, les pilotes adoptent de bonnes positions dans les courbes, relèvent le buste avant un gros freinage, et enfin les modèles physiques deviennent plus « réalistes ». Les bécanes ne se couchent plus aussi facilement d'un côté comme de l'autre, le poids de ces deux-roues est plus conséquent et permet de « trajecter » idéalement ou non selon votre style de conduite...

Mais malgré tous ces points positifs. MotoGP 3 reste trop arcade avec un niveau de difficulté qui le prédestine avant tout au grand public. Les férus de simulation paramétreront la conduite en enlevant le mode Arcade pour que les engins partent plus vite à la faute en cas de trop forte accélération ou d'un freinage trop brusque. Le freinage étant la deuxième nouveauté de ce titre puisque, désormais, les freins avant et arrière sont dissociés. Visuellement, la vue bulle est très bien rendue avec des sensations grisantes, notamment sous la pluie. La connaissance parfaite de chaque circuit sera impérative pour ne pas finir dans les rampes de pneus ou en dernière position. Enfin, sachez que 100 challenges plus ou moins difficiles débloqueront différents bonus (galeries d'images, casque, vidéo...). Un mode plutôt sympa, bien que n'étant pas novateur, qui rallonge la durée de vie de ce titre, assez courte.

Mister Brown

Quand un concurrent vous prend roue dans roue, votre pilote pourra le repérer en tournant la tête.



#### fiche technique

Edition Developpeur Genre None de journes Niveaux de difficulte Difficulty Continues Nore de circuits Spécial Existe sur

Sony C.E.E. Nameo (Japon) Rounse. 1 a 4 Facile Sauvegardes

100 challenges

#### avis de Mister Brown

au niveau de son contenu ont fait leur apparition, N on pour ceas ca sonsédent leur alets précédents.

#### L'avis de Trazom

e ne sus pas aussi, moare que Monsieur Marron eu citot suxe, a part les occurs supplémentaires et guelques challenges sympas. MotoGP 3 ne m a pas bluffe, loin s'en faut. On ne sent pas la piste, les sensations de conduite sont très moyennes urer, je me suis profondement ennuye. Je préfère de très loin MotoGP sur Xbox:

# Toutes les sorties européennes

Tiens, Rayman 3 fait de la résistance ! Voilà 3 mois qu'il nous harcèle. Non mais attends, il est certes remarquable ce p'tit gars, mais il faudrait quand même penser à laisser un peu de place aux autres. Allez zou, Zapping. Pour le reste, nos testeurs de l'impossible ont une fois de plus fait preuve d'un altruisme de bon aloi afin de débusquer les titres à éviter. Un sport, que dis-je, un art qui n'est pas sans laisser quelques séquelles. Par conséquent, s'il vous plaît messieurs les développeurs, par respect pour nous (et pour vous), essayez de créer des bombes ludiques. Ca fera plaisir à tout le monde.

#### Anniversary Advance





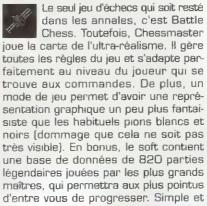
S'il y a quelque chose qui m'agace plus que la vendetta de George « Dubya » Bush, c'est bien ce jeu! Imaginez une compile de 6 softs datant de Mathusalem et à la réalisation « pérave » (années 80 oblige!). Retrouvez les « fabuleux » Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout et Tempest, qui ont longuement amusé par le passé des hordes de joueurs préhistoriques adeptes de bitures. Sur une GBA « classique » ou SP. la nostalgie n'arrive

pas à opérer : il s'avère très difficile de discerner les pixels de certains jeux, la plupart des titres proposant des graphismes en fil de fer sur des fonds noirs. Bref, non seulement c'est moche, mais en prime, on se flingue sévèrement les yeux! Demandez plutôt Katia d'la Place d'Clichy.

Kendy

Machine : Game Boy Advance

#### Chessmaster





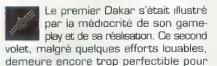


intuitive, la prise en main conviendra à tous. Un bon petit jeu en somme... dans son genre.

Ange

Éditeur : Ubi Soft
Macmuse PlayStation 2

#### Dakar 2







Chessmaster



séduire complètement les amateurs de cette épreuve motorisée. Certes, le mode principal propose une bonne petite quinzaine d'étapes traversant sept pays, les décors ne sont pas trop déqueu (le moteur 3D rappelle celui d'ATV Off Road Fury 2) et certains tracés sont plutôt bien conçus. Mais, une fois n'est pas coutume, les modèles physiques gâchent tout. Qu'il s'agisse des camions, des voitures ou des motos, le pilotage ne procure pas vraiment de plaisir : inertie bizarroide, direction imprécise... Difficile d'avaler la pilule, surtout après avoir joué à un jeu comme Colin 3. Une épreuve intéressante, qui reste mal exploitée.

Willow

filiteur : Acciaim Machine : PlayStation 2

### Disney SportsSkateboarding





Après un jeu de football bien gentillet mettant en scène les personnages de Disney, Konami Osaka exploite de nouveau la licence US en l'apiliquant cette fois au skateboard. Alors, Alickey, Minnie, Donald, Dingo... sur une ilanche à roulettes, qu'est-ce que ça lonne? Ce titre confirme une fois de plus e manque de talent des développeurs de

CEO, qui nous livrent un titre fade et

reu inspiré, que ce soit en termes de

jameplay ou visuellement. DSS souffre

de ralentissements inacceptables et d'un manque de pêche. Comparativement, Simpson's Skateboarding, qui est pourtant loin de rivaliser avec Tony Hawk 4, est franchement plus amusant à jouer.

Willow

Editeur : Konami Muchine : GameCube

### **Evolution**Skateboarding



à un genre dans lequel on a déjà tout vu, les développeurs ont choisi de miser sur des challenges carrément décalés (affrontement de boss sur lesquels on devra effectuer des grinds, livraison de pizzas...). Le problème, c'est que le reste ne suit pas vraiment : les commandes répondent avec lourdeurs et techniquement, le titre de Konami se situe un bon cran en dessous de Tony Hawk 4, que ce soit en termes d'animation ou de graphismes! Les skate-parks sont également moins bien concus. Pour résulement

mer la situation, ce n'est pas demain la

Pour donner un peu de sang neuf

veille que la série Antoine Faucon sera détrônée ..



fditeur : Konami Machine : GameGube

#### F1 2002

Le F1 2002 d'EA Sports s'est déjà établi comme une référence en matière de simulation de F1 sur PS2. Son arrivée sur GBA ne maintient pas vraiment ce niveau de qualité. Pourtant, la justesse des graphismes mais également les sonorités impressionnent. La conduite, très basique, consiste uniquement à freiner et à tourner le « volant ». Quelques paramètres



sont modifiables mais n'apportent pas grand-chose de significatif au pilotage. Un titre qui aurait pu être réussi si le gameplay avait suivi

Karine

Skateboarding

Éditeur : EA Sports Mounte : Game Boy Advance

#### Final Fantasy Origins

Tout vient à point à qui sait attendre... Mais que l'attente fut longue pour pouvoir enfin profiter des deux premiers épisodes de Final Fantasy en anglais! Sortis à l'origine sur Famicom, puis récemment réactualisés sur

com, puis récemment réactualisés sur WonderSwan Color, les versions PSone sont très proches de cette réactualisation avec l'ajout de quelques cinématiques ainsi qu'une réorchestration magistrale des musiques. En dépit du caractère désuet de la réalisation, les deux épisodes sont toujours aussi excellents. Un peu abrupt dans son déroulement, FF1 pose les éléments fondamentaux de la saga. De son côté, FF2 surprend per l'originalité de son système d'expérience et la profondeur de son scénario. De ce fait, si le côté « old school » ne vous rebute pas, partez à la découverte des origines de FF!

Yann





fditeur : Integrames Machine : PSanc



F1 2002



#### Galerians : Ash

À côté de l'histoire franchement intéressante et servie par des tonnes de cinématiques plutôt réussies, le jeu lui-même se révèle assez moyen, voire décevant parfois. Le système de combats « psychiques », qui voit Rion, le héros, enflammer ses adversaires par le pouvoir de la pensée ou bien les faire léviter est assez amusant au début, mais on s'en lasse vite. Et puis, question réalisation, Galerians : Ash ne brille pas particulièrement. Notez tout de même que la version PAL profite de sous-titres en français et d'une option 60 Hz. Bref, si vous êtes fan de science-fiction, de rapport hommes/machines et de questions existentielles en général, ce titre possède des qualités qui peuvent vous plaire (c'est mon cas). Dans le cas contraire, croyezmoi, mieux vaut ne pas tenter le diable...





Éditeur : Big Ben Interactive Machine : PlayStation 2

#### Gunfighter II

Jesse James s'est fait doubler par un ancien pote. D'humeur massacrante, il part en expédition punitive contre tous les cow-boys qu'il croise à l'écran. Le soft est réalisé en 3D et nécessite le GunCon 2, le flingue USB ultra-précis de Namco. Gunfighter II repompe le principe de Time Crisis en vous offrant la possibilité de vous plan-





quer dans les décors et de pouvoir recharger votre flingue en fourbe. Les trajets sont automatisés et il n'existe aucun cheminement hétéroclite pour varier les parties. On a affaire à un shoot ultra-basique et sans originalité, qui jouit d'une production assez moyenne. Un soft très moven, au final.

Kendy

Éditeur : Ubi Soft Machine : PlayStation 2

On s'attendart à une daube monumentale, mais finalement ce n'est pas vraiment le cas. Dans le genre arcade. ISS 3 s'en sort plutôt pas mal Graphiquement, c'est assez joli et les animations, bien que peu nombreuses, sont bien détaillées. En somme, c'est plutôt plaisant à regarder. Dommage qu'à jouer, ce soit si rigide et poussif. Construire son jeu relève de l'exploit tant l'I.A. est pérave ! Néanmoins, il y a quelques bonnes idées comme une phase « on fire » pendant laquelle l'écran zoome sur le joueur qui attaque et donne un effet visuel intéressant. Les cut-scenes ne sont pas mai non plus. Bref, c'est bien enrobé, mais le jeu en lui-même n'a que peu d'intérêt..

Angel

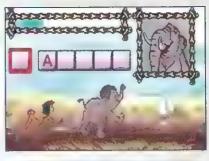


Éditem : Konami Macnine : PlayStation 2

Le Livre de la Jungle 2 s'adresse en priorité aux tout-petits. Le jeu vous propose d'explorer la jungle, récolter des fruits, des animaux et des objets pour progresser dans les niveaux. Lorsque vous arrivez face à un boss, les parties basculent dans des joutes de réflexion (reconstitution de modèles avec

des champignons) assez sympathiques via des puzzles et des mini-jeux (bournner les touches comme dans un Track and Field, reproduire des combinaisons de touches à l'écran...). Graphiquement bien fichu, les enfants prendront un malin plaisir à incarner Mowgli, à moins que leurs affinités penchent plutôt du côté des mangas japonais violents. Un bon soft pour les pitililis!

Kendy



Éditeur : Ubi Soft Game Boy Advance

#### les **Sims**

Identique à la version PS2, Les Sims conserve l'aspect rigolo que suppose un simulateur de vie. Les

modes de jeu sont exactement les mêmes, tout comme les graphismes. Cependant, on se marre bien en faisant faire ce que l'on veut à son Sim. En termes de gestion, les possibilités sont fabuleuses et le mode « Vivre sa vie », découpé en missions, est vraiment hilarant. Côté interface, tout est relativement intuitif et permet de s'y retrouver très rapidement. Cela dit, au risque de me répéter, le titre est si spécial qu'il ne fera pas l'unanimité. Il est donc à réserver à ceux qui aiment les jeux bizarres et la gestion. Ca fait beaucoup quand même...

Angel





Éditeur : Electronic Arts Machine : Xbox





#### NFL 2K3



Aïe, aïe, aïe... Entre Madden NFL 2003 et NFL 2K3, mon cœur balance. Les petits gars de Visual Concepts (NBA 2K3) nous servent avec ce nouveau millésime une simulation de football US d'une qualité exceptionnelle. Les intégristes de la discipline trouveront sûrement que le taux de réussite en réception de passe est assez élevé, mais en dehors de ce point précis, difficile d'attaquer le jeu de Sega sur le gameplay. Techniquement, là encore, à l'image de NBA 2K3, Visual Concepts a fait du bon boulot : les animations sont criantes de réalisme, tout comme la modélisation des joueurs Cette excellente simulation bénéficie en outre d'un mode Franchise vraiment poussé Choisis ton camp, camarade!

Willow





#### Pride FC

Comme on pouvait s'y attendre, Pride FC est un titre assez bourrin essentiellement basé sur les contres et les combats au sol, qui demande tout de même un minimum de technique. Cependant, le jeu trouve rapidement ses limites. Du coup, les combats deviennent répétitifs. Bref, même à plusieurs, on ne s'amuse pas vraiment. Graphiquement, on reste assez proche d'un Ultimate Figh-



ting (il s'agit du même studio de développement), donc bof... Les animations sont en revanche assez détaillées, mais c'est loin d'être génial. Bref, si on aime cette fabuleuse discipline qu'est le Pride, pourquoi pas. Dans le cas inverse, on risque de s'ennuyer ferme...

Angel



fditeur : TMG Macana : PlayStation 2

### Beach Soccer

Le beach soccer est du football de plage qui se joue à 5 joueurs, et dont les matchs sont divisés en tiers-temps. Avec Pro Beach Soccer, on se trouve face à un dilemme. En effet. si la qualité de la réalisation demeure excellente, avec des animations des joueurs fort détaillées et une ambiance sonore incroyable, on sera en revanche très déçu de la jouabilité trop simpliste du titre. L'intelligence artificielle des adversaires semble inexistante et manque à mon goût d'engagement offensif. Du coup, il est outrageusement trop aisé de marquer des buts contre la console. De plus, la vitesse de jeu est très lente, ce qui rend les parties assez soporifiques en termes de sensations ludiques.

Kendy



5 Éditeur Wanadoo Editions

Sane Cury Advancer

#### Raging Blades

Voici un bon beat'em up, voué corps et âme aux joies infinies des combats rapprochés et des pouvoirs magiques lancés en pleine tronche. Développé par les japonais de PCCW, il bénéficie d'une réalisation honorable : animation fluide, coups qui s'enchaînent bien,

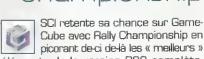
persos correctement modélisés. Un mode Scénario auquel on peut s'essayer en duo vous invite à traverser des niveaux remplis d'ennemis avant d'affronter des boss hauts en couleur. En parallèle, le mode Duel vous autorise à jouer jusqu'à 4 en même temps, ce qui permet de bien se rendre compte du fouillis hallucinant que génèrent certains combats. Raging Blades est un titre dynamique, simple d'accès et assez agréable au premier abord, mais les révèle rapidement ultra-limité. Comme quoi, l'action non-stop ne chasse pas nécessairement l'ennu...

Chris



Macaine : PlayStation 2

#### ———— Rally Championship



éléments de la version PS2 complètement ratée. Mais après quelques tours de roues, les défauts ne tardent pas à réapparaître : modèles physiques trop légers, impression de vitesse inexistante en vue extérieure, annonces du copilote avec un mauvais timing... En revanche, le moteur 3D a gagné en qualité, les animations sont plus fluides, les environnements détaillés et la distance d'affichage de bonne facture pour les spéciales diurnes (à l'inverse de la nuit où la visibilité est quasi nulle). Malheureusement, la conduite ne suit pas et aucune sensation de pilotage ne se dégage de ce titre que l'on remet très vite dans son boîtier.

Mister Brown

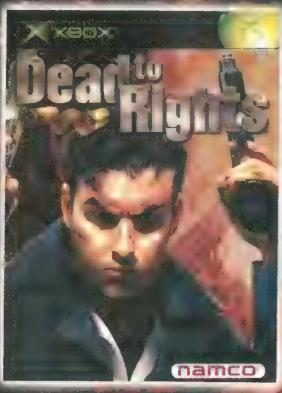


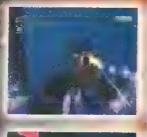
diteur : SCI



# GINGUES

GAGNEZ DES JEUX















namco.

En jouant sur le...

3615 JONES

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles



2 514

anis Stars

Zapper

#### Rayman 3 Hoodlum Havoc

Cette version Xbox figure dans la rubrique Zapping pour la simple et bonne raison qu'elle est la der-

nière à être arrivée sur notre bureau. Ayant déjà consacré 4 pages de test aux versions GemeCube et PlayStation 2, il n'était pas nécessaire de gratter plus de papier pour détailler cette version identique aux autres, si ce n'est des textures légèrement plus fines. On ne trouve rien à jeter dans cette aventure qui renouvelle le genre et impose une nouvelle donne. Les productions concurrentes actuellement en préparation ont du souci à se faire. Rayman est dans la place et le diriger d'un niveau à l'autre est un pleisir que l'on déguste jusqu'à plus soif!

Karine





#### — **Syberia** Benoit Sokal

Syberia est un jeu d'aventure atypique dans la même veine que l'Amerzone. Il s'agit de déplacer votre personnage dans des décors somptueux en 2D et de résoudre des tas d'énigmes. Le titre se veut comme une œuvre d'art permettant au joueur de vivre l'expérience unique d'une bande dessinée interactive. Et il est vrai que la mission est plutôt réussie. L'interface est très simple : il suffit de surligner les zones suspectes des environnements au curseur pour ramasser des objets ou les observer de plus près. Vous incarnez Kate Walker, une ieune femme avocate chargée de retrouver Hans, un homme





mystérieux, inventeur génial d'automates. On se laisse rapidement happer par l'ambience intrigante de Syberia et son imagerie soignée. En somme, ceux qui ont adoré le concept de l'Amerzone peuvent foncer les yeux bandés!

Kendy

Faitaur : Microids
Machine : PlayStation 2

### Tennis Stars

Annoncé dans la plus grande discrétion, WTS part sur une contradiction puisqu'il ne présente pas la moindre star ni même ersatz de célébrité tennistique. À la place, on a seulement droit à 3 hommes et 3 femmes au look très « funky ». La réalisation globale est tout à fait acceptable, les graphismes avant bénéficié d'un réel soin. Cependant, c'est encore au niveau de la jouabilité que « la balle blesse ». Cette dernière s'inspire du système de concentration à la Jimmy Connors sur SNES et des effets stroboscopiques à la Smash Court, mais la comparaison s'arrête là. En dépit d'une relative gestion des angles, elle se révèle peu précise, en particulier à la volée, le comble étant l'absence de lob ! Enfin, WTS ne propose que 2 maigres modes, qui ne peuvent donc rien ajouter à l'intérêt décidément très moyen de ce titre.

Yann



Éditaur : Ignition Entertainment Machine : Game Buy Advance

#### Zapper

Après toutes ces années d'avancées technologiques, Blitz a encore le courage de sortir un Frogger déguisé dans lequel on dirige une sorte de criquet qui doit retrouver des œufs efin de sauver son pote (ne cherchez pas la logique). Les niveaux sont lourds et mal construits, les animations super énervantes, les environnements se suivent et se ressemblent, et la maniabilité reste à peu de choses près la même que celle de Frogger, donc préhistorique. J'avoue, cela dit, que j'ai trouvé le titre amusant pendant... au moins 30 secondes, mais passé ce délai, j'ai préféré sortir mon chien dans le froid. Moralité, Zapper se retrouve dans la rubrique Zapping, quelle ironie...

Angel



Éditeur : Infograme Machine : PlayStation 2

#### Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Yu-Gi-Oh!, c'est un peu les Pokémon version Konami. Ce jeu s'adresse aux fans du genre et exclusivement à eux, tant il est marqué par l'empreinte de la série animée. Après avoir composé son équipe de monstres en choisissant un ordre bien précis, on peut se lancer dans les duels. Les matchs se déroulent sous forme de cartes que l'on avance en fonction de l'ordre établi. On augmente les pouvoirs de ses monstres après chaque victoire ou au cours d'échanges, et il n'est pas toujours aisé de déjouer les tactiques mises en place par votre adversaire. Il est possible de jouer en mode solo ou contre un adversaire. Ce titre permettra aux fans de la saga de découvrir leurs personnages préférés en 2D

Karine



fditeur Konami Wachine PSone



NOUS REPRENONS ÉGALEMENT VOIRE GAMEBOY COLOR AINSI QUE VOS JEUX GAMEBOY COLOR ET GAMEBOY ADVANCE QUE NOUS POUVONS DÉDUIRE DU PRIX DU GAMEBOY ADVANCE SP.

(Voir modalités en magasin.)

#### PARIS/REGION PARISIENNE

T LAZARE (9ème) 6, rue d'Arnsterdam JSSIEU (5<sup>ème</sup>) 46, rue des Fossés St Bernard T MICHEL (6eme) 56, boulevard St Michel ICTOR HUGO (16eme) 137, av. Victor Hugo AUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard ENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint (77) C.Ccial Chelles 2 L (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1 (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons 78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2) LES (78) 16, rue de la Paroisse /VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6 (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20 NE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10

NSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2 S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1 UIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3 i (93) C.Ccial St Denis Basilique (93) C.Cciał Drancy Avenir VIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4 VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc

SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2 L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val SAINT BRICE (95) C.Cdal Carrefour - 50 av. Robert Schuman SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



#### **PROVINCE**

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan EVREUX (27) 18, rue de la Harpe TOULOUSE (31) 14, rue Temponières BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre REIMS (51) 44, rue de Talleyrand DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43 LILLE (59) C.Ccial Euralille LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer

LYON (69) 5, rue Victor Hugo ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2 LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

#### RĚSERVEZ VOS JEU)

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

#### VENTE PAR CORRESPONDANC



www.scoregames.com













D'abord, dans F-Zero AC, ce qui surprend, c'est le meuble : volumineux, luxueux, il a vraiment une belle allure et, de toute évidence, doit coûter une fortune. Équipé de tout un ensemble de mécanismes diaboliques, il bouge avec une intensité assez déroutante au départ : on a l'impression de se retrouver lancé à bord d'un bobsleigh fusant sur une piste à grande vitesse. D'ailleurs, les mouvements sont tellement décoiffants que l'équipe d'Amusement Vision a prévu un bouton Motion Stop de couleur rouge, bien en vue à côté du port carte mémoire GameCube. D'une simple pression sur ce bouton, le joueur pris d'une brusque envie de rendre son quatre heures peut remettre le meuble en position statique, histoire de recouvrer ses esprits, de nettoyer les débris « gerbeux » projetés sur l'écran (non, l'écran n'est pas équipé d'un essuieglace) et de se re-concentrer sur la course. On est ensuite surpris par la présence de deux ports prévus pour deux types de cartes mémoire. Oui, deux types. Comme on le savait depuis bien longtemps déjà, il y a d'abord le port carte mémoire GC, lequel permet de jouer en arcade avec les bolides que vous aurez montés sur la version GC -laquelle, rappelons-le, sortira en mai prochain. La classe, non ? L'autre port sert quant à lui à insérer une carte magnétique appelée F-Zero License Card...

F-Zero fait un double retour sur nos écrans: sur GameCube, avec F-Zero GC, et en arcade, avec F-Zero AC, que nous avons eu la joie de découvrir lors de l' AOU 2003, dans une version évaluée à 50 %.



Éditeur : Sega (Amusement Vision)
Machine : Arcade (Care la trace)

Sortie Japon : N = Sortie Europe : N =

#### NE SORTEZ JAMAIS SANS VOTRE PERMIS!

Votre F-Zero License Card permet d'enregistrer les données de toutes vos courses en arcade. En outre, vous pouvez y sauvegarder les datas de votre bolide, ce qui vous sera bien utile car il faut savoir que, même sur la version arcade, chaque engin est « tunable ». Bref, ceux qui voudront toujours courir à bord d'un bolide très performant ne devront jamais jouer sans leur précieuse carte. En dehors de ces histoires de meuble et de cartes, ce que l'on retiendra de cette première sortie grand public de F-Zero AC, c'est la





- Sublime du point de vue de la réalisation, F-Zero sera sans doute plus agréable à jouer sur GC qu'en arcade.
- Le légendaire Captain Falcon, un mystérieux piloté de noir vétu, et la très « cute » Princia Lamode vous attendent dans F-Zero AC
- Les passages à l'intérieur de tunnels offrent une impression de vitesse hallucinante
- Le meuble d'arcade de F-Zero AG, splendide du point de vue du design, vous offre des sensations encore plus fortes qu'un bobsleigh fusant sur une piste olympique
- La nuit, la lumière produite par les réacteurs des bolides est carrément « hypnotisante ».
- Des tracés sublimes, des graphismes classieux, une anim 3D ébouriffante... Que demande le peuple ?
  - Voici à quoi ressemble une F-Zero License Card

fantastique progression accomplie au niveau des graphismes, avec notamment des décors d'une richesse phénoménale. Si les graphs se montrent de toute beauté, l'animation en 3D temps réel n'est pas en reste. Conformément au souhait exprimé par Nintendo et Shigeru Miyamoto, la vitesse de défilement a été accélérée. Résultat, les bolides foncent à une vitesse folle et de manière très fluide, malgré un affichage hyper-complexe

présentant parfois 30 engins simultanément à l'écran! Côté déroulement, F-Zero AC propose deux modes: Race Mode et Time Attack. Pour ce dernier, un classement général, accessible au moyen de mots de passe affichés en fin de partie, sera disponible sur Internet. Enfin, F-Zero AC jouira d'un perso exclusif, Princia Lamode, une jeune fille que l'on croirait sortie tout droit du fameux sentai France Five de notre cher Greg Silvertiep...





### AOU 2003:

Pour cette édition 2003 de l'AOU Show, nous avions rendez-vous avec Captain Falcon, pilote légendaire de la course la plus speedée de la galaxie. Toujours aussi sympathique, cette star du jeu vidéo nous a fait passer un très bon moment sur le stand Sega. Heureusement d'ailleurs, parce que sans ça...



La série de shoot them up Shikigami se poursuit en arcade avec Shikigami no Shiro 2. A quand une version Xbox

Sur le stand Sega, on pouvait découvrir Avalon no Kagi, un titre intéressant, qui mêle jeu de plateau et jeu de cartes. L'édition 2003 de l'AOU Show s'est tenue à Chiba, dans le centre de convention de Makuhari Messe, les 20 et 21 février dernier. Autant vous le dire tout de suite, côté nouveautés, ce salon de l'arcade s'est avéré lamentable. Rien chez Konami (Guitar Freaks 9th Mix, Drum Mania 8th Mix, quelle créativité les gars !), rien chez Namco (Time Crisis 3, Taiko no Tatsujin 4, ça c'est de la nouveauté les copains !), rien chez Taito (enfin si, un jeu de mahjong basé sur un manga de... mahjong), rien chez Sammy (qui n'avait même pas fait l'effort d'installer

des bornes de Guilty Gear XX #Reload, nouvelle version de son célèbre jeu de baston 2D, qu'on aurait préféré voir à la place des jeux de l'Atomiswave), rien chez Capcom (ah ben d'ailleurs, îls n'étaient même pas là Capcom...), etc. Heureusement, il y avait Sega. Un Sega dans une toute petite forme, mais face à une concurrence aussi amorphe, la firme de Haneda n'a pas eu de mal à s'imposer comme la star de ce cauchemardesque salon. En fait, c'est surtout le très attendu F-Zero AC, présenté en version jouable, qui a impressionné les foules.







Cocoraco encore fait, Arx Fatalis es l'un des tout meilleurs **RPG PC sortis** récemment, et en plus

clest français. Vous lferiez mieux de vous dépêcher parce que la suite estideja en courside développement chez Arkan Studios, qui n'a cependant pas donné plus de détails - si ce n'est qu'un mod

(quelle classe l)



C'est ça qui est fantastique avec l'actu PC : la variété des genres. Le mois dernier, nous explorions les derniers arrivés au royaume des Stratégie Temps Réel, et ce mois-ci, nous changeons radicalement de style pour faire de même avec les First Person Shooter... comme promis. C'est beau la variété intrinsèque, non?

### es jeux PC du mois

#### UNREAL II: THE AWAKENING Un peu court, jeune homme

ÉDITEUR : INFOGRAMES . GENRE : FPS . PRIX : ENVIRON 52 €

les amateurs, cette suite d'un nécessaire à sa maturation. Développée par un studio traditionnellement versé dans le genre aventure, elle se devait d'apporter ce petit quelque chose de plus, qui sépare l'action décérébrée de la grande aventure. Malheureusement, il n'en est rien. Non pas qu'Unreal II ne soit qu'un titre 100 % action brute, mais... si, finalement, c'est presque ça. Le scénario est d'un classique étonnant (récupérer des bouts d'un artefact alien





articulièrement attendue par convoité par des tas de vilains), et on attend désespérément le moment où grand nom du First Person I'on sera surpris par le déroulement Shooter a pris le temps des missions. Mais à de rares exceptions près (quelques missions de défense où l'on pourra donner des ordres très limités à ses compagnons, aménager des équipements, etc.), pas de génie de la mise en scène à la Medal of Honor, pas de surprises scénaristiques à la Half Life... et une durée de vie particulièrement courte (entre 10 et 15 heures de jeu tout au plus). Pourtant, on reste accroché, car toute la créativité, l'inventivité et le talent des développeurs se sont tout de même exprimés du point de vue design. Chaque niveau est une splendeur graphique à tomber par terre, avec un souci du détail presque inutile, et offre l'occasion de se plonger avec émoi dans un univers différent et réussì. Bref, une qualité de production réelle, et un plaisir qui ne l'est pas moins car l'action ne cesse jamais, et c'est finalement ce qu'on en attend de prime abord. Reste que cette durée de vie bien courte, de par l'absence







de mode multijoueur, ne trouve pas pour sa part de compensation. Un jeu pour joueurs fortunés dont le PC haut de gamme n'a plus grand-chose à se mettre sous la dent.

#### **PROJECT IGI 2**

#### Toute la dimension du snipe

ÉDITEUR : CODEMASTERS . GENRE : FPS . PRIX : ENVIRON 52 €

e premier « I'm Going In » (c'est bel et bien ce que cache ce ridicule acronyme d'IGI) abordait les jeux d'action en vue subjective avec un surprenant choix technique : celui d'un moteur conçu à l'origine pour un simulateur de vol. Il en résultait des maps immenses, de plusieurs kilomètres carrés, et une immersion ainsi renforcée au sein d'un univers qui semblait sans limites. En revanche, il souffrait d'une intelligence artificielle inexistante, qui limitait l'action à des combats contre une armée de sourds et d'aveugles. Autre problème : des bâtiments vides, car une gestion des décors en intérieur déficiente. Ces deux problèmes ont heureusement été résolus dans cette suite, qui conserve également les qualités originales. Alternant missions d'infiltration, d'assaut ou de survie, IGI 2 offre un rendu agréable, sans pour autant être époustouflant, et une aventure assez équilibrée et correctement scénarisée pour tout amateur du genre. Certainement pas un chef-d'œuvre cependant, IGI 2 souffre encore de quelques défauts sans doute inhérents aux moyens dont

disposait Inner Loop, les développeurs, pour le réaliser : une animation perfectible, un ensemble technique encore très proche de celui de l'original et quelques aspects trop « classiques ». Il hérite en revanche d'un mode multijoueur très intéressant, par équipes, mais surtout grâce à son échelle gigantesque, il offre un plaisir de snipe inégalé, et surtout nettement plus réaliste que dans la plupart des autres titres qui en usent. Un bon titre, en somme, qui aurait peut-être mérité plus de moyens pour pénétrer le cercle étroit des « gros bon jeux ».



L'incroyable taille des maps est toujours d'actualité, et c'est un des points forts du jeu.

Les intérieurs sont héaucoup plus réussis et détaillés que dans le premier, et surtout ils ne rament pas cette fois.







Troncen retard Le jou adapte du filmculte éponyme ya légèrement revoir sa copie, à la demande des fans notamment. Ainsi, lles scènes de course en light cycle seront plus nombreuses, et ferent surtout l'objet de modes de jeu à part entière, avec notamment la possibilité de se faire des courses en réseau. Le jeu ne sera donc pas disponible avant cet été.

#### ABONNEZ VOUS







# 

au lieu de 60.50 €', soit 3 numéros gratuits !

A renvoyer accompagne de votre réglement dans une enveloppe affranchie a Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI je m'abonne pour I an (II n°) à JOYPAD, pour 39,90€ au lieu de 50,50€' solt 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

par:

	Chéque	bancaire	ou	posta
--	--------	----------	----	-------

	ш	لللللا	Expire le :	ш
Nom:				

Prénom:

Adresse :

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

• Prix de venta des magaznes chaz votra majoriend de roumaux. Offre valable jusqu'au. 31 eoût 2003 en France métropolitaine. Tanf étrange nous consulter eu 01 55 53 41 14 ou par e-mair abonnementsjoppad@nip in Conformément à la upi informatique et Liberté du 6 janvier 19 14 27 in me disconser un formatique et Liberté du 6 janvier 19



### & répliques

Le Freeloader est

disponible!!

l'accessoire la plue attendu

mois par les

amateurs -

il répond à nos espérances

enfin de regillor

de l'import

PAL. On notera également

de deux

exactes d'armes rayon

lightgun de Thrustmaster,

tenter une reconversion de gamer de banque. Ben

voilà, nouveau métier !

Je plaisante, détendez-vous

les gars!



e célèbre Action Replay débarque donc comme prévu sur GameCube, avec le système désormais habituel : un disque contenant le programme et une carte mémoire contenant les codes. On y trouve bien entendu la plupart des titres GameCube les plus

vendus et la possibilité d'entrer de nouveaux codes disponibles sur Internet. En revanche, comme c'est désormais le cas depuis bien longtemps, toujours pas de possibilité de recherche de ses propres codes (à croire qu'ils n'ont plus le droit, ou que sais-je ?). Enfin, comme promis, cet Action Replay comprend également le Freeloader, même s'il n'en est pas fait mention sur la boîte – étonnant. Freeloader également disponible, après maints retards, séparément, et que nous avons donc pu tester. Ça fonctionne





à merveille, à l'exception de quelques titres qui demandent une manip un peu spéciale pour passer, mais rien de bien méchant. Pour la majorité, il suffit de « booter » la console sur le Freeloader, puis de placer le jeu import

lorsqu'il nous le demande, pour que cela fonctionne. Par ailleurs, il devient ainsi possible de jouer à des jeux japonais ou américains avec la fabuleuse sortie RVB du GameCube : le meilleur des deux mondes. Pour ceux qui se posent la question, le Freeloader ne

permet pas, en revanche, d'obtenir une image en S-Vidéo sur les GameCube PAL. Mais qui en voudrait lorsque le RVB est disponible? Un accessoire indispensable, en tout cas pour les amateurs d'import ou de triche...

- Distributeur : Big Ben Interactive Prix: 24,90 € (Freeloader) & 59,90 € (Action Replay Machine : Game he

#### Votenti Fire Recent Gurningo:

ous accueillions son petit frère PlayStation 2 le mois dernier. Ce mini-volant reprend dans les grandes lignes le design de l'autre, en lui ajoutant un grip plutôt agréable. Rappelons-en néanmoins le principe pour ceux qui n'auraient pas suivi : gagner de la place en évitant les volants habituels, tout en restituant aussi fidèlement que possible les sensations de ce type de périphérique à l'aide d'un système coulissant. Le pari est en partie réussi : ça ne prend

vraiment pas beaucoup de place. Pour le reste, comme son homologue, il faut s'habituer un peu avant d'en tirer la quintessence. L'accessoire reste cependant assez précis, et fournit des sensations plutôt proches de celles d'un volant traditionnel... tout du moins dans la mesure du possible, faut pas pousser non plus! Notez que les six boutons principaux sont analogiques (il offre aussi deux gâchettes) et que le bidule est équipé de deux moteurs de vibration.

#### Manette Wireless Firestorm

ans l'aventure radiofréquence sur console, Thrustmaster a pris un peu de retard par rapport à Big Ben Interactive et Logitech. C'est en revanche un accessoire bétonné au niveau normes et fiabilité qu'ils mettent aujourd'hui sur ce marché, avec le Firestorm, qui permet de jouer sans fil jusqu'à 10 mètres, et donc sans les problèmes de la technologie infrarouge (genre perte de contrôle quand la petite sœur traverse le champ). En effet, côté radiofréquence en elle-même, le strict respect des normes européennes empêche tout problème d'interférence, même si ces désagréments restent assez rares avec les autres accessoires moins stricts de ce type. Il offre en outre une autonomie record, avec 50 heures en mode vibrant et 70 heures en mode non-vibrant (théoriques). C'est au moyen de 3 piles AAA (les petites) qu'il parvient à ces chiffres, mais c'est aussi au prix d'une petite concession : les boutons de facade ne sont pas analogiques. La manette reste cependant parfaitement reconnue par tous les jeux PS2, même les plus récalcitrants. Étant donné que les jeux tirant réellement parti de l'analogique sur ces boutons sont relativement rares, on pourra lui pardonner cet écart. Cela étant dit, son ergonomie très particulière rejette les boutons Start et Select sur deux ailettes dorsales, qu'on est censé contrôler à l'aide de nos annulaires. En n'y prenant pas garde, on met ainsi parfois le jeu en pause accidentellement, ce qui peut s'avérer

agaçant. En outre, ce pad est plutôt adapté aux grandes mains qu'aux petites, dont la souplesse risque d'être mise un peu à l'épreuve par sa taille. En revanche, sa croix directionnelle est assez réussie, même si elle est un peu dure au début. Au final, un concurrent sérieux pour ses homologues, qui ne conviendra probablement pas à tout le monde mais saura trouver son public grâce à des qualités précises et singulières.

Distributeur Thrustmaster Prix 49 99 € Machine : PlayStation 2

#### Lightgun Micro UZI®

râce à cet accessoire de bon goût, vous pourrez vous aussi vous prendre pour un terroriste d'Al-Qaida. et massacrer virtuellement ces chiens d'Occidentaux capitalistes. Réplique parfaite du célèbre pistolet mitrailleur Micro UZI, ce lightgun un tantinet démonstratif offre donc une crosse amovible, mais aussi une simulation de recul bien bruyante. Heureusement, on peut la couper à tout moment. Côté compatibilités, c'est la totale, grâce à une multiprise USB/standard/composite qui lui permet de fonctionner aux formats standard (sur PSone), GunCon ou GunCon2. Certaines pièces métalliques, notamment la gâchette, renforcent l'intérêt de la réplique, et la précision est au rendez-vous. Ne bénéficiant cependant pas de la technologie du Beretta sur Xbox, il ne sera pas compatible avec les télés 100 Hz. et pourra également souffrir dans le cas d'un signal 60 Hz un peu bâtard (comme d'habitude avec ce genre d'accessoire, en fait). Signalons enfin un sélecteur de tir : normal, recharge auto ou tir en rafales. En réalité, le mode recharge auto n'est pas des plus efficaces, et on reviendra vite au mode normal pour tirer au coup par coup et gagner en précision (après avoir éteint le recul), si on cherche la performance. Du coup, le trip pistolet mitrailleur n'est pas forcément au rendez-vous, si ce n'est point de vue design et ergonomie. Pour les amateurs.

— - Distributeur Thrustmaster Prix 59 99 € Machines PlayStation 2 et PSone

#### Lightigum Birmitia 102F5

hrustmaster s'associe à Infogrames pour sortir cet excellent lightgun Xbox en même temps que The House of the Dead III (testé par notre « noiche » national et amateur indéfectible du genre dans ce même numéro). Côté ergonomie, ce flinque déchire les entrailles d'un lépreux : la croix de direction et ses deux boutons adjacents sur l'arrière de la culasse, la prise en main Beretta qui a fait ses preuves sur d'autres terrains et brisé bien des vies, qualité de la gâchette, bouton de recharge sous la crosse, tout y est. Il est en outre léger et surtout, c'est une première, compatible avec toutes les télés (entendez avec un tube cathodique), y compris les 100 Hz! Développé conjointement avec Sega, la précision du pistolet est excellente et c'est, dans l'ensemble, l'un des tout meilleurs lightguns que nous ayons eus entre les mains, toutes machines confondues. De toute façon, sur Xbox, c'est le choix naturel et incontournable : il sort en même temps que le premier jeu du genre sur la console de Microsoft, et on ne peut vraiment lui faire aucun reproche majeur. Un très, très bon accessoire, qui ne fait cependant pas de massages thaïlandais. Oh les lourds!

### 

tes 5 super gagnants du soper concours Auton Replay urganisé par super Big Ben interactive sont Jimmy Marty de Bellebat, Kavier Reso de Vergi, Yann is Tortro de Carquelou, Just Solls de Strasbourg of Jean-Charles Homourt de Breoil-le-Vert III Bravo les super keums ! to Mague bien « pérave » du mois :

On signi d'approndre que Saddam Husania comple auliser sus arme chimique contre l'armée US...

Il a fouroi à tous les suidats trakieus un flacon d'Hextrif ! Ben aui. Nextrif, c'est no remède efficace pour reseudre fous les problèmes ... de Bush ! Supeceuceuceuce...

#### **GHOST RECON**



#### Machine : Version :

#### TOUTES LES MISSIONS

Sur l'écran titre « Press Start », faites , , , , . Toutes les missions seront débloquées dans le mode « Partie Rapide ».



# Mission DS 1 Mission DS 1 Mission DS 3 Mission DS 4 Mission DS 5 
#### TOUS LES BONUS

Sur l'écran titre « Press Start », foites ( ) ... ... Vous pourrez désormais accèder à tous les features du jeu !!!



#### INVINCIBILITE



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



#### DROME





Machine : PlayStation 2 Version : Européenne

#### GAGNER LA COURSE





#### TOUS LES CIRCUITS EN MODE ARCADE

Sur l'écran des menus généraux, faites , ,



#### 6 VOITURES EN MODE 2 JOUEURS



#### VACHE

Sur l'écran des menus généraux, faites ,



#### THE MARK OF KRI



Machine : Version :

#### RAU EST INVINCIBLE

Sur l'écran « Press Start », faites
En cas de réussite,
vous entendrez un cri. Allez ensuite dans le menu
« Cheat » (le vieux en haut à droite
dans l'auberge!) pour activer l'astuce en cochant
la case correspondante.



Effectuez les bidouilles sur cet écran.



#### LE PLEIN DE SANTÉ À 100 %

Sur l'écran « Press Start », faites quatre fois, quatre fois.



#### **FLÈCHES INFINIES**

Sur l'écran « Press Start », faites ,



#### ADVERSAIRES PLUS RESISTANTS

Sur l'écran « Press Start », faites



#### ADVERSAIRES FAIBLES

Sur l'écran « Press Start », faites



#### DÉSACTIVER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU JEU

Sur l'écran « Press Start », faites , trois fais, trois fois,



#### STAR WARS : THE CLONE WARS



Machine : PlayStation 2 Version : Européenne

SELECTION DES NIVEAUX EN MODE MULTIJOUEUR

Entrez le code suivant : JORG SACUL



#### SELECTION DES NIVEAUX EN MODE CAMPAGNE

Entrez le code suivant : DOORDONOT







### Gagnez des Action Replay PlayStation 2!

Du, vous mez hien in Joyaga vous offen a nossibilité il pagdes Armen Replay Sur ISS2 en jouann en grand per des assuren Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes es autres codes cerres, et cu pour l'emporte qualité consoil Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensers les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur voire courrier. Bonne chance

Envoyer verre courrier à : Kendy - Jeu des Astuces / Inypau 124 rue Camon - TSA 51004 92538 Levalleis-Perret Ceden





On revient à un volume de courrier nettement plus digeste ce mois-ci... Ouf. En revanche, le contenu n'a pas beaucoup changé, vous vous focalisez toujours sur le même genre de questions! Est-ce que telle console ne va pas mal, comment le online va-t-il se vivre sur GameCube et PlayStation 2, est-ce que tel ou tel jeu sortira... Mais on n'a toujours pas de boule de cristal magique, et croyez-moi, pourtant, on aimerait bien!

#### MAIS SI, ILS Y CROIENT!

Fan de Zeida et C<sup>10</sup> et possesseur d'une GC, je m'interroge. La Play 2 est hégémonique sur les trois marchés principaux, et les développeurs japonais lorgnent de plus en plus du côté de la Xbox Le Japon est un pays en plene restructuration qui, face à la crise, s'ouvre encore beaucoup plus qu'avant aux marchés occidentaux; les grands noms de l'industrie du jeu vidéo sur consoles (Konami, Capcom, Namco, Tecmo) n'hésitent plus à développer sur la machine de Bliou. Quelle est la grande oubliée ? Ma petite GC I Pourquoi de grands développeurs comme Konami boudent-ils cette console pourtant japonaise ? Pourquoi des jeux comme Colin McRae Rally 3, Splinter Cell ou V-Rally, pour ne citer que ceux-là, sont-ils systématiquement prévus sur GC de nombreux mois après les autres versions ? La réponse semble être que nombre de développeurs ne croient pas en cette console...

Je ne sais pas si l'arrivée de la crise au Japon est véritablement une raison directe de cette dynamique. Les développeurs japonais qui sortent des jeux sur Xbox le font bien souvent à moindre coût car soit Microsoft participe financièrement, soit le portage est plus tacile, soit les deux. Pour les titres que tu cites, Il y a aussi une donnée identitaire : la Xbox correspond bien plus au style de ces jeux que la GameCube. C'est naturel, lorsque le public d'une console est moins en phase avec un type de produit, d'hésiter à débloquer des crédits pour qu'il y ait accès. La Xbox, aujourd'hui, paraît être une plate-forme plus évidente à de nombreux éditeurs/développeurs nippons pour « mettre du beurre dans les épinards », puisque évidemment, la PS2 reste commercialement la plateforme la plus viable de leur point de vue (même si elle est encore plus ultra-concurrentielle par rapport aux deux autres). Enfin, alors qu'il est de notoriété publique que Microsott déploie des moyens importants pour attirer les développeurs nippons sur sa plate-forme, et ce à de nombreux niveaux (financier, support au développement, accords de distribution), il ne semble pas que Nintendo soit aussi prompt à les courtiser... Mais on ne peut pas dire qu'ils croient plus en la Xbox qu'en la GameCube.

Pour en revenir aux portages comme Splinter Cell, etc., je me réjouis de voir que des titres de qualité immigrent sur ma GC, mais j'ai constaté que des jeux comme Mortal Kombat DA (et d'autres) n'ont été testés dans vos colonnes que sur PS2. Sachant que les différentes versions peuvent parfois varier du tout au tout, je trouve cela préjudiciable pour nous autres, pauvres lecteurs (idiots?) qui avons choisi de jouer sur autre chose que l'éternelle PS2...

La plupart des titres multi-plates-formes sont très équivalents d'une console à l'autre, et dans ce cas, nous n'insistons pas beaucoup sur les différentes versions (une simple ligne comparative dans le test suffit à expliquer que les versions sont identiques). Mais surtout, si un jeu prévu sur GameCube n'est testé que sur PlayStation 2 dans un numéro, c'est parce que nous n'avons pas pu tester une version GameCube dans le même numéro. En général, donc, lorsqu'on réceptionne d'autres versions ensuite, on les traite en Zapping s'il n'y a pas de grandes différences entre celles-ci et l'originale. Pour le cas de MK, nous n'avions tout simplement pas de version!

David

#### QUESTION D'EGO AUSSI, PEUT-ÊTRE ?

From: Gothmog

To: redacpad@club-internet.fr

Subject : Argent et créativité : le divorce ?

#### Salut à tous !

Étudiant en information et communication, et passionné que je suis, j'ai travaillé en collaboration avec trois studios de développement lyonnais. Ce qui en ressort, c'est la frustration. Pas la mienne, mais celle de gens créatifs qui doivent se cantonner à des licences au lieu de faire ce qu'ils ressentent et ce qu'ils jugent bon. Les superproductions étrangères n'ont pas tellement ce problème mais les géants français comme Infogrames ne peuvent que sortir licences sur licences pour faire de l'argent...

Ne « peuvent » ou ne « veulent » ? Hum, on se demande. Cela étant dit, de toute taçon, il ne faut pas croire qu'on ne puisse pas être créatif en travaillant sur une licence. À l'inverse, elles en auraient bien besoin, ces pauvres licences.

J'al ainsi assisté impuissant à la déchéance de Kalisto, de Cryo, de Gamesquad... et je suis forcé de constater que les développeurs qui souhaitent vraiment innover se retrouvent face à un mur, aucun éditeur ne voulant d'eux. La créativité française est donc particulièrement souffrante : la laisserons-nous mourir ou ferons-nous taire les adaptations foireuses de licences en boudant purement et simplement leur achat ?

L'important, c'est surtout et avant tout de faire de bons jeux. Qu'ils solent une licence ou une création originale. Pour avoir eu pas mai de contacts avec ce milleu, en France, il taut tout de même avouer que pas mai de créatifs sont particulièrement braqués, chez nous, à l'idée de travailler sur une suite ou sur une licence, et refusent de se « rabaisser » à cela. Si on peut comprendre ce sentiment eu égard à l'image qu'a aujourd'hui un jeu licencié fait par un éditeur français, peut-être y o-t-il aussi une pensée à taire de l'autre côté, celui des créatifs, pour qu'ils puissent trouver comment exprimer leurs idées au sein d'un projet qui n'est pas forcément 100 % original, mais pas pour autant déshonorant ou inintéressant. Cela dit, je vais cesser de me faire l'avocat du diable deux minufes : c'est vrai qu'aujourd'hui, des acteurs de marché tels qu'infogrames sont blen plus responsables de cette crise créative, sans doute, que les créatifs eux-mêmes. Et ce que devraient comprendre les éditeurs qui n'en sont pas encore là, c'est que le meilleur moyen de bien tirer parti d'une licence, c'est d'en faire un grand jeu, comme Electronic Arts a pu le montrer par exemple avec son Seigneur des Anneaux ou Harry Potter.

La question étant : aujourd'hui, les jeux vidéo génèrent plus d'argent que le cinéma, est-ce une raison pour en laisser l'esprit de côté ? Force est de constater que seuls les géants peuvent se permettre de faire de vrais bons jeux innovants en général (Konami, Capcom, Nintendo et autres Sony. ).

Y a pas de secret non plus : il est plus facile de prendre des risques quand on a de quoi les essuyer si ça tourne mai. Dans le cas des sociétés que tu cites, même si elles sont en (très) grande partie responsables de leur déchéance, il arrive un moment où il est presque impossible de redresser la barre, et de prendre quelque risque que ce soit.

Un message à méditer de la part des éditeurs en tout cas...

Si la scène des développeurs français l'intéresse, je ne saurais trop te conseiller de jeter un œil au site de Jirat (le Jeu vidéo et son industrie Rassemblent leurs Acteurs Français), au www.jirat.org, ainsi qu'au chapitre français de l'IGDA (www.igda.org/Forums/forum display.php?forumid=69), l'International Game Developers Association, qui parlent beaucoup de tous ces problèmes.



Joypad, je lis depuis longtemps votre magazine et je me décide enfin à vous écrire.

1) Sur le site <u>www.codejunkies.com</u>, il est prévu un Action Replay sur Xbox, donc il existe. Est-ce que vous savez quand il sortira en Europe ? J'ai demandé à un vendeur, il m'a dit qu'il ne devrait pas tarder : vrai ou faux ?

Vrai. Celui de la GameCube vient d'arriver, il est fort probable que la version Xbox suive très vite. Nous n'avons malheureusement pas de date à annoncer pour l'instant, mais dès qu'il arrive, tu devrais le retrouver dans les pages de Joypad Achats.

2) Un nouveau modèle de Xbox plus compact, moins bruyant et de la taille d'une PS2 est prévu cette année, je crois : info ou intox ? Si c'est vrai, sera+il plus cher ou au même prix que la Xbox actuelle ? Et quelle sera sa date de sortie en Europe selon vous ?

Ni info, ni infox, mais grosse rumeur. La sortie d'une Xbox relookée paraît particulièrement probable, mais Microsoft n'a fait aucune déclaration à ce sujet. Nous verrons à l'E3, en mai prochain, si la firme évoque cette possibilité, et toutes les autres informations qui y sont liées.

3) J'ai la PS2, je me demande si je ne devrais pas prendre la Xbox. Étant donné sa baisse de prix, les véritables exclusivités sont de plus en plus rares sur PlayStation 2, et un nombre croissant de bons jeux apparaissent sur Xbox. Malheureusement, je n'ai pas les moyens d'avoir les deux. Quel est votre avis ?

Ce genre de questions nous envahit! Il faut se concentrer sur les jeux : lesquels t'intéressent vraiment, et quand sortent-ils s'ils ne sont pas déjà là? On choisit sa console en fonction des jeux qui bottent vraiment. D'une manière générale, je te conseille, ainsi qu'à tous les autres qui se posent ce genre de question, d'attendre l'E3 pour avoir une vue d'ensemble plus précise de ce qui arrive, et même Noël prochain pour les promos et les grosses sorties de fin d'année. Ça laisse le temps d'économiser!

4) Aurai-je la chance de voir un jour Devil May Cry, Guilly Gear X2, PES 2, Tomb Raider, Resident Evil sur ma Xbox?

Rien n'est impossible. Cependant, dans l'ordre, on dirait plutôt : non, oui, pourquoi pas, non et non.

5) J'attends toujours une simulation de drague (super fun, non?)! C'est pour quand?

Houla, il y en a déjà eu plein en import japonais! Tout du moins sur des consoles passées... Pour celles d'aujourd'hui, ben il en existe quelques-unes au Japon, mais rien d'extra (ou même de jouable) pour nous.

6) Age of Empires 2 était sorti sur PS2. Étant donné que c'est un jeu Microsoft, y aurait-il des chances pour qu'Age of Mythology apparaisse sur Xbox ?

Une fois encore, rien d'annoncé, tout de possible. Cependant, il ne semble pas que Microsoft considère ce genre de titres pour sa console (et l'univers console en général, d'ailleurs), et on peut le comprendre -c'est un titre typiquement PC. En d'autres termes, je ne parierai pas sur cette sortie.

7) Où et quand se déroulera le prochain salon du jeu vidéo ?

À Los Angeles, du 13 au 16 mai prochain, et il s'agit de l'E3 (Electronic Entertainment Expo). Comme d'hab, c'est dans Joypad et pas ailleurs que vous trouverez le compte rendu le plus complet de cet événement!

8) Des nouvelles de DoA 4 sur Xbox ? J'attends les images avec impatience, en espérant qu'il aura évolué. Graphiquement, c'est acquis, mais point de vue nouveautés, le 3 n'était pas au top. Vous êtes d'accord avec moi ?

Ouaip. Ils devraient le dévoiler à l'E3, justement.

9) Les jeux visant un public adulte apparaissent de plus en plus sur consoles, comme BMX XXX ou encore DoA Xtreme Beach Volleyball. Cela présage-t-il selon vous une future gamme de jeux vraiment pour adulte (on se comprend) ?

Ah, ouais, tu veux dire des jeux avec des vrais morceaux de pornographie dedans... Hum, franchement, je ne crois pas qu'un éditeur non spécialisé là-dedans se risque à ce type de produits. De plus, il faut l'autorisation des constructeurs pour sortir un produit sur leur machine, et je les vois mal la donner. Et, entre nous, on n'en veut pas non plus.

10) Une nouvelle console, encore ! Mais il faut arrêter, je vais être malade moi, je suis pas assez riche. Bon sérieusement, vous y croyez à cette Phantom ?

Honnêtement, super pas du tout ! Elle a autant d'espérance de vie qu'une centrale nucléaire en Irak.

Sacha

JE M'APPELLE SACHA, ET JE ME PERMETS

DE TÉCRIRE CAR JEMESUIS ENFIN

ACHETÉ UNSTYLO ...

UN STYLO

RAHAN QUI ÊTES L'AU

RAHAN QUI ÊTES L'AU

UN STYLO PO A ENCRE INDELEBILE FOR THE PORT OF THE POR "AUSSI, CHER MONSIBLE
RAHAN QUI ÊTES L'ANI
DES LECTEURS, EST-CEGUIL
YA DES JEUX AVEC DU
FORNO (ENTRE AUTRES)?

RANAPÉTER DU AUNE LAÏGN

From : Hadès • To : redacpad@club-internet.tr Subject : Jeux online

Bonjour Joypad!

Je me pose beaucoup de questions sur le online GameCube et PlayStation 2. Ayant déjà le Xbox Live, je me demande si le online GameCube et PlayStation 2 fonctionnera de la même manière, c'est-à-dire partage de connexion ADSL avec le PC!

Ce sera sans doute possible par la voie magique de l'Ethernet. Mais rien n'oblige à partager la connexion avec un PC, que ce soit sur Xbox ou sur les autres, à partir du moment où on a un modem Ethernet. Je te renvoie à la rubrique Avant-Première pour en apprendre un peu plus sur le online tel qu'il est vu pour l'instant chez Sony. Côté GameCube, pour le moment, à part PSO avec un modem analogique RTC de base, pas grand-chose encore à se mettre sous la dent... mais l'adaptateur Ethernet

fonctionnera fort probablement exactement de la même manière que celui des deux autres constructeurs.

Joulours concernant le online pourquei n'avez vous pas testé. Et VI et

Toujours concernant le online, pourquoi n'avez vous pas testé FF XI et SOCOM par exemple ? Vous n'avez pas joué ou vous vous foutez complètement du online ?

Ben voyons, quelle question, on ne l'a pas fait parce qu'on s'en cogne complètement, comme des jeux vidéo en général, d'ailleurs. Ah mon dieu... De toute façon, FF XI n'est pas jouable chez nous. En revanche, pour SOCOM, on l'a testé en version offline. On en reparlera sans aucun doute lorsque les serveurs européens pour y jouer en ligne seront disponibles et que Sony sera plus proche qu'aujourd'hui d'un lancement du service.

**EN VRAC:** Psymon demande des nouvelles de Doom 3... Après la « fuite » d'une version alpha sur PC il y a quelques mois, ID Software reste très secret et ne parle pas de la version Xbox. Nous verrons à 1'E3!



POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9 • e-mail : abonnementsjoypad@hfp.fr POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires l

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : įchieze@hfp.fr Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : aszriftqiser@hfp.fr

DUR NOUS ÉCRIRE Joypad - Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

### Joypad mode d'emploi

Entre mars et avril, la température se radoucit mais nos journalistes idiots n'arrêtent pas pour autant d'être victimes de leur fatigue intellectuelle et morale. Si seulement ils pouvaient prendre un peu de vacances internationales et intrinsèques...



#### >>>> 18:05

Invités par Big Ben et SCI à une session de karting (eh oui, encore!), de nombreux journalistes du milieu se rafraîchissent le gosier après la course. Angel récupère sa feuille de chronos (qu'il crade aussitôt avec du vin) et, tout fier de lui, lance : « Ouah, z'avez vu ça les aminches ? J'ai fait des super temps, je m'épate mol-même, sans déc'! » Traz, super dubitatif : « Euh, t'es sûr que c'est bien ta feuille, là ? » - « Euh... attends, ah non, m... c'est celle de Bertrand Amar de Canal J... je me disais aussi... »

#### MARDI 25 FÉVRIER

#### 200 : 00 - 01 : 00 BERLIA

Après une dure journée de reportage en Allemagne avec Vivendi, Angel se retrouve dans une boîte de nuit (soirée Lady's Night au Kula Karma I), avec des collègues du milieu. Passablement éméchés, chacun se chambre allégrement. Ackboo de Joystick balance de la bière sur Mr Fred de Xbox Mag, qui, croyant avoir affaire à un coup d'Angel, lui verse depuis le 1¢ étage une pinte entière de ce précieux liquide sur la tronche l Trop fier de lui, Angel n'en a parié à personne à la rédac!

#### >>>> 15:32

Kendy, qui n'en pouvait plus d'attendre, s'est commandé la GBA SP sur Internet et vient de la recevoir. Il est super jouasse, mais s'est rendu compte qu'il n'avait pas de transfo 110/220 pour recharger sa batterie. Il est donc obligé de revenir charger sa console à la rédac...

#### **MARDI 4 MARS**

#### >>>> 14:15

Comme toujours à la cantine, on commence à parler de cinéma à la fin du repas. On discute de dessins animés,

quand, d'un seul coup, Julo se met à crier : « Ahhh, Roger Rabbit ! » Tout le monde se bloque dans le réfectoire... Julo se reprend : « Oui, Roger Rabbit, je me souviens plus de sa tronche, c'est grave! »

#### **MERCREDI 5 MARS**

#### >>>> 18:51

Julo, Angel et Willow regardent des photos d'une soirée à laquelle ils ont participé. Se remémorant tous leurs délires, ils rigolent sur chaque photo, jusqu'à l'une d'elles sur laquelle Julo et Angel font des grimaces. Angel ; « Ah oui, je me souviens, elle est terrible cette photo! » Julo; « Ouais, c'est même moi qui l'al prise! »

#### **>>>> 18:5**8

Chez « Bébert », fournisseur officiel de bibine sur comptoir de la rédac, Mister Brown et Tintin (maquettiste) sont toujours à donf sur le jeu des 5 erreurs, lorsqu'ils apprennent que, désormais, toutes les machines de tous les cafés du monde sont reliées entre elles par un réseau propriétaire. Ils se lancent donc dans une nouvelle partie, et... les vollà champions du monde du jeu des 5 erreurs | Ils font péter le champagne, mais on ne sait toujours pas s'il y a vraiment de quoi en être fier!

#### **JEUDI 6 MARS**

#### >>>> 00 + 10 LORGRES

Alors que la soirée Sony (Tournoi Tekken 4) bat son plein, Gollum et d'autres journalistes français finissent par trouver le temps long à cause d'une musique un peu trop « bourrine » pour leurs goûts d'esthètes. Alors qu'il a repris son manteau et s'apprête à quitter les lieux tout penaud, Gollum est transcendé par quelques mélopées électroniques enfin divinement efficaces. Ravi, il rebroussera finalement chemin in extremis...

#### >>>> 82 : 45

Angel, Julo et Chris sont en grande conversation dans leur repaire du Cello, où pintes et mojitos se suivent et ne se ressemblent pas. On retiendra de la soirée cette grande phrase de notre ami espagnol : « Quand même, c'est pas pour dire, mais Jean Rochefort a nettement plus de classe que Claudia Schiffer! » Chris acquiescera tandis que Julo se mettra les tubes fluorescents des cocktails en bandeau sur le front.



#### >>>> 00 : 20 LOADRES

Bien lui en a pris, car au cœur de la foule mouvante, Gollum aperçoit une charmante demoiselle, vers laquelle il ne tarde pas à s'approcher. Après quelques danses bien chaloupées, la conversation s'engage. Les sourires se succèdent, jusqu'à ce que Gollum pose la pauvre question : « Et tu fais quoi dans la vie ? » Réponse teintée d'un délicat accent franglais : « Je suis là parce que c'est mon père qui organise la soirée. » Gollum, hilare, apprendra quelques secondes plus tard qu'il danse avec la fille du président de Sony Computer Europe, Chris Deering

#### >>>> 00 : 55 LONDRES

Désormals blen Intégré dans le petit groupe, Gollum se voit présenter quelques ravissantes copines de la fille de Chris Deering. Ambassadeur de la french-lover-touch, Gollum, courtois, multiplie les bises, visiblement appréciées... jusqu'à ce qu'une douce blonde lui tende sa main avec un sourire. Gollum préfère la bonne bise traditionnelle. Erreur ! La blonde, alias Jammy, le regardera désormais comme s'il s'agissait d'un vulgaire pervers. Comme quoi, on peut se la jouer sexy et être faussement effarouchée.

#### **VENDREDI 7 MARS**

#### >>>> 20 : 45

En bouclage, Julo est au MacDo' avec Angel. Il décide de payer son menu par carte bleue, mais la machine ne fonctionne pas, donc pas de reçu. La caissière lul explique donc qu'elle va devoir le faire manuellement. Julo, qui n'a rien compris : « À la main ? Pourquol, vous faites comment d'habitude ? » La caissière : « Ben, avec une machine... » Julo : « Mais, mais alors derrière là en cuislne, ils font quoi là tous ? » La caissière, consternée, tend le reçu manuscrit à Julo en se tenant le front...

#### DIMANCHE 9 MARS

#### >>>> 22 : 35

Julo explique à Greg son super futur voyage de presse à Londres : « Alors comme j'arrive un jour après les autres journalistes, je prends le train tout seul. Après il faut que je prenne le métro jusqu'à une autre gare et que j'aille dans un bled où après y a un bus... » Julo, spécialiste des voyages maudits l

#### **LUNDI 10 MARS**

#### >>>> 15:10

Gollum tente d'exprimer ce qu'il pense de la coiffure de Karine, mais victime de fatigue, il s'emmêle complètement et lui sort : « Ah Karine, ta nouvelle coupe, c'est super, elle t'élargit vraiment le visare l.»

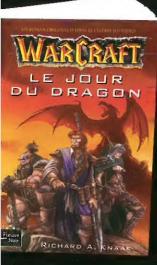
#### >>>> 15:31

Angel, honteux, demande à Karine puis à Greg comment s'écrit « échiquier » car « Word » refuse son orthographe. Ils ont beau lui dicter, le logiciel ne le reconnaît pas, Finalement, Karine, à sa prononciation, comprend qu'Angel s'acharne à taper « échéquier » !

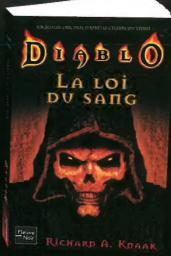
# Prêt pour de nouvelles expériences?

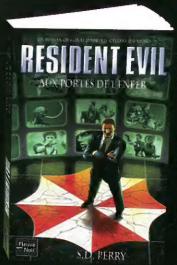


Tes jeux préférés enfin en livres !









Tu vas loin avec les jeux,va encore plus loin avec les livres. Decouvre de nouveaux mondes et de nouvelles sensations.

lis ce qu'il te plaît !





# Tom Claney's SPLINE 
#### Version exclusive PlayStation® 2

Une nouvelle mission, une intro et des cinématiques inédites, un équipement plus performant.





www.splintercell.com

Dienonible sur

Bientôt disponible sur

PlayStation 2







GAME BOY ADVANCE

**Ubi Soft**